欧米向けの価格発表！HDDなしで299,99ドル、フルセット版が399,99ドル!!

Xbox専門情報誌

ファミ通Xbox

FAMITSU XBOX

2005 OCT. 10月号 特別定価630Yen

Xbox 360情報満載！

特別付録 創刊まで待てない!? どこよりもたくさんの360情報がギッシリ!!

ファミ通Xbox 360 Preview vol.2

特報 Xbox 360

DEAD OR ALIVE 4

フレームシティ

プロジェクトゴッサムレーシング3

ワールドエアフォース（仮題）

参入メーカー11社に聞いた！

ゲームクリエーターが見る

Xbox 360の可能性

怒濤のXbox新作！

レインボーシックス：ロックダウン

ブラザー・イン・アームズ：ロード トゥ ヒル サーティー

コール・オブ・デューティ：ファイネスト アワー

プリンス オブ ペルシャ ケンシン ノ ココロ

ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ

真・三國無双4／ヒートダウン／NINJA GAIDEN Black

Sudeki ～千年の彼の物語～／コンカー ライブ＆リローデッド

ザ・キング・オブ・ファイターズ2003／ジェイドエンパイア

フォルツァ モータースポーツ

緊急速報 Xbox 360

ゴーストリコン・アドバンスウォーファイター

NBAライブ06

短期集中連載 その魅力に、トコトン迫る！ Xbox 360 徹底解剖！

ファミ通グループ各誌合同企画!! ファミ通一族 次世代 NEXT GENERATION 探訪

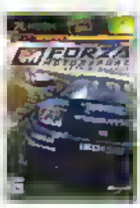

このファンタジーを待っていた。
SUDEKI
千年の暁の物語
イラスト:山本ヤマト
Sudeki ～千年の暁の物語～
好評発売中
5,800円
www.xbox.com/jp/sudeki/
Xboxから、待望のアクションRPG登場。光と闇、2つの世界に引き裂かれたファンタジックな世界で待ち受ける、息もつかせぬ戦いの日々。豪華声優による完全日本語吹き替えや、すべてがフルポリゴンでつくり込まれた緻密な世界に熱中まちがいなし。ファンタジー、アクション、RPGのすべての醍醐味を凝縮した自信作。「Sudeki」で新しい冒険、はじめよう。
CERO 15 15才以上対象
Microsoft game studios
XBOX
It's good to play together


DOUBLE-S.T.E.A.L
THE SECOND CLASH
ダブルスティール　ザ・セカンド・クラッシュ
爆走カーアクション「ダブルスティール」の続編が登場！
好評だったグラフィックがさらに進化。HDTV（D4）にも対応し、迫力の映像が迫る。
今度の舞台はシカゴの街。多彩な車で傍若無人にぶっ飛ばせ！
ミッション遂行のためには手段を選ぶな！
お騒がせコンビは今日もシカゴで大暴れ！
ダブルスティール THE SECOND CLASH
2005年8月4日発売予定
5,800円
CERO 12
BUNKASHA GAMES
www.xbox.com/jp
©2005 BUNKASHA PUBLISHING CO., LTD. ©2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.
XBOX
it's good to play together
XBOX LIVE

できたての新作、届きました。



新作6タイトル好評発売中。



フォルツァ モータースポーツ™

Xboxの処理能力を最大限に活用し、エンジンやサスペンションの緻密な挙動計算を実現した最新鋭レーシングシミュレーター。

希望小売価格 6,800円(税抜)



レッド・デッド・リボルバー

復讐に燃える賞金稼ぎ・レッドになって悪党を討て! 西部劇のあらゆるエッセンスが詰まった珠玉のガン・アクション。多人数対戦も。

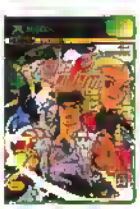
希望小売価格 6,658円(税抜)



ジェイド エンパイア™～翡翠の帝国～

古代の神秘的な世界で、プレイヤーが無敵の技と神秘的なパワーを修得。武術師範を目指すアクションRPG。

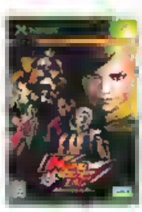
希望小売価格 6,800円(税抜)



CAPCOM FIGHTING Jam

ストリートファイターII・III・ZERO、ヴァンパイアシリーズ、ウォーザードのキャラクターとシステムが激突する2D対戦格闘。Xbox *Live*™で対戦だ!

希望小売価格 4,800円(税抜)



KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX

あのKOFが3Dになって登場。新演出が加わり、ゲーム全体に磨きがかかった。Xbox *Live*™でのネットワーク対戦も実現!

希望小売価格 4,800円(税抜)



コンカー:Live and Reloaded

笑って興奮する本格アクションシューティング。下品で生意気なリス、"コンカー"が多彩な武器を操りながらクマに挑む。

希望小売価格 5,800円(税抜)

SNK PLAYMORE　CAPCOM　Microsoft game studios　www.xbox.com/jp

XBOX
it's good to play together
XBOX LIVE

©CAPCOM CO.,LTD. 2004, ©CAPCOM U.S.A., INC. 2004 ALL RIGHTS RESERVED ©2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar San Diego and the R logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Red Dead Revolver is a trademark of Angel Studios Inc.,(d/b/a Rockstar San Diego). All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. ©SNK PLAYMORE KOFは株式会社SNKプレイモアの登録商標です Honda, the "H" logo, Acura, the stylized "A" logo, NSX names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property of Honda Motor Co., Ltd. and used under license to Microsoft Corporation. All rights reserved. Jade Empire Engine ℗ & (P) 2002-2005 BioWare Corp. All rights reserved. BioWare Corp., the BioWare Corp. logo, BioWare and the BioWare logo, Jade Empire and the Jade Empire logo, and the Jade Empire Engine are either registered trademarks or trademarks of BioWare Corp. in the United States and/or other countries. Conker, Conker's Bad Fur Day, Rare, the Rare logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation or Rare Limited in the United States and/or other countries. Rare Limited is a subsidiary of Microsoft Corporation. © 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox ロゴ, Xbox Live, Live ロゴ, Microsoft Game Studios ロゴ, Forza Motorsport は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です

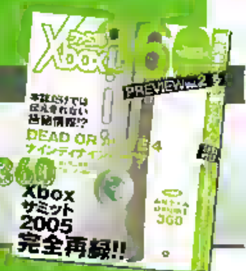
C O N T E N T S

ファミ通Xbox



COVER

「Xbox & Xbox 360」
©2005 Microsoft Corporation, All rights reserved
デザイン：山本和幸



特別付録
小冊子
ファミ通Xbox 360 Preview Vol.2

ファミ通Xboxホームページアドレス
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

GAME INDEX

©2005 enterbrain,inc. All rights reserved.No part of this magazine may be reproduct or transmitted in any form or by any means,electronic or mechanical,including photocopying and recording,for any purpose without the express permission of enterbrain,inc.
株式会社エンターブレインの事前の承諾なく、本誌に掲載する一切の文章・図版・写真等を、手段や形態を問わず、複製・転載する事を禁じます。
本文中、価格のあとに［税込］マークが付いているものは、消費税込みの商品価格。価格のみ表記しているものは、消費税別の商品価格です。
本誌記事中のソフト名、ハード名などの商品につけられた名前は一般に各メーカーの（登録）商標です。®、TMなどは省略させていただきました。さらに、著作権も制作者および関係会社に帰属するものとし、原則の©、制作（発売）の年号も一部省略させていただきました。なお、記事中の各©表示は、ソフトの画面、一部イラストに対するものです。また、ひとつの記事内に関して複数の権利者が存在する場合は、「／」で区分し、同一ページ内に複数の記事が存在する場合は「・」で区分しています。
Microsoft、Xbox、Xboxロゴは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。
「ファミ通Xbox」は、株式会社エンターブレインが、マイクロソフトコーポレーションが米国およびその他の国で商標権を有する「Xboxの商標」および「Xboxロゴ」のライセンスを受けて発行する、株式会社エンターブレイン独自の出版物です。
●本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募等に関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL :http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。
●ご意見・投稿が誌面掲載される際に、お名前（実名）の掲載を望まない方は、ペンネームを併記のうえご投稿下さい。

発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 Tel 0570-060-555（代表）

スペック内 記号の見かた

●対応ハード
=Xbox用ソフト =Xbox360用ソフト

●プレイ人数
=本体のみでは、最大4人プレイの意
=システムリンク時は、最大16人プレイの意
=ともにプレイ人数が未定の場合

●対象年齢内 コンテンツディスクリプター（内容表示）アイコン
=恋愛 =恐怖 =飲酒・喫煙
=セクシャル =ギャンブル =麻薬
=暴力 =犯罪 =言葉・その他

●Xbox Live 内アイコン
OP =オンライン プレイ
=オンラインプレイは、最大8人の意
=オンラインプレイ人数が、未定の場合
DL =コンテンツダウンロード
VC =ボイスチャット
SR =スコアランキング

●QRコード®
QRコード®（バーコード）読みとり対応携帯電話を使って、記事中に掲載されたQRコード®を取り込むと、ゲームソフトの予約・購入ができるページがご利用いただけます。QRコード®を取り込む際はカメラを接写モードにして、ピントが合う距離に調整し、正面からまっすぐ撮影してください。機種によっては読みとりにくい場合があります。パケット代ほか通信費はお客様のご負担となります。18歳未満の方は両親の承諾を得てからご利用ください。限定版や予約特典などについては、リンク先の販売店へお問い合わせください。QRコード®は、株式会社デンソーウェーブの登録商標です。QRコードは、推奨購入店にご利用ください。

Famitsu-Xbox EXPRESS Vol.044

ファミ通エックスボックスエクスプレス

GC2005リポート Xbox 360の欧米での価格が発表!!

8月17日～8月21日にドイツのライプツィヒで欧州最大級のゲームの祭典、GC 2005(ゲームズ・コンベンション2005)が開催された。イベント初日にマイクロソフトはカンファレンスを実施。この中で、Xbox 360の欧米での価格が発表されたのだ。Xbox 360にはふたつのパッケージが用意される。ひとつはハードディスクやワイヤレスコントローラー、ヘッドセットなどを同梱した"Xbox 360"。価格は米国で399.99ドル(約43850円)、欧州で399.99ユーロ(約53750円)、英国で279.99ポンド(約55400円)。もうひとつは、本体とコントローラーのみのシンプルなパッケージ"Xbox 360 Core System"だ。こちらは299.99ドル(約33000円)、299.99ユーロ(約40400円)、209.99ポンド(約41680円)となっている。今回の発表から考えると、日本での本体価格もこれに近いものになると考えられそうだが……？　なお、パッケージ内容も含めて日本では9月の東京ゲームショウで発表になるということだ。期待して待とう。



←↓海外での本体価格がついに発表に。あとは発売日の決定が待たれるところ(発売予定は"今年のクリスマスシーズン"のまま)。また、パッケージも公開。緑色が"Core System"だ。

Xbox 360
米国：399.99ドル
欧州：399.99ユーロ/279.99ポンド

Xbox 360 Core System
米国：299.99ドル
欧州：299.99ユーロ/209.99ポンド





Xbox 360 周辺機器の価格も発表に

本体の価格発表に併せて、欧米での周辺機器の価格も発表された。今回は12の機器の価格が決定。それぞれ下のとおりとなっている。気になるところでは、フェイスプレートが19.99ドル(約2200円)、ハードディスクが99.99ドル(約11000円)。日本でもこれに近い価格設定となりそう。また、ワイヤレス コントローラー用の"リチャージブル バッテリーパック"、充電を行うための"プレイ&チャージキット"が新たに発表された。

周辺機器の欧米での価格

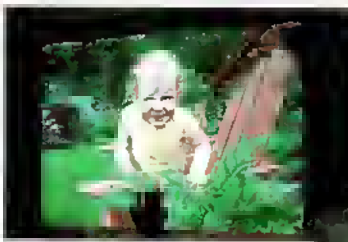
A	Xbox 360 フェイスプレート	19.99ドル(約2200円)/19.99ユーロ/14.99ポンド
B	Xbox 360 コントローラー	[illegible].99ドル(約4400円)/34.99ユーロ/24.99ポンド
C	Xbox 360 ワイヤレス コントローラー	49.99ドル(約5500円)/44.99ユーロ/32.99ポンド
D	Xbox 360 ハードディスク(20ギガバイト)	99.99ドル(約11000円)/89.99ユーロ/69.99ポンド
E	Xbox 360 メモリーユニット(64MB)	39.99ドル(約4400円)/34.99ユーロ/22.99ポンド
F	Xbox 360 プレイ&チャージ キット	19.99ドル(約2200円)/19.99ユーロ/14.99ポンド
G	Xbox 360 リチャージブル バッテリー パック	11.99ドル(約1320円)/14.99ユーロ/9.99ポンド
H	Xbox 360 ワイヤレス LANアダプター	99.99ドル(約11000円)/79.99ユーロ/59.99ポンド
I	Xbox 360 ヘッドセット	19.99ドル(約2200円)/19.99ユーロ/14.99ポンド
J	Xbox 360 ユニバーサルメディア リモコン	29.99ドル(約3300円)/29.99ユーロ/19.99ポンド
K	Xbox 360 S ビデオ AV ケーブル(米)/SCART AV ケーブル(欧)	29.99ドル(約3300円)/24.99ユーロ/19.99ポンド
L	Xbox 360 VGA HDAVケーブル	39.99ドル(約4400円)/29.99ユーロ/19.99ポンド

※"Xbox 360"には本体、ワイヤレス コントローラー、ハードディスク、ヘッドセット、AVケーブル(Sビデオ/SCART)、電源ケーブルを同梱。"Xbox 360 Core System"には本体とコントローラー(有線)、電源ケーブルを同梱

Topic 1 発表会ではXbox 360のタイトルラインアップ、機能を紹介

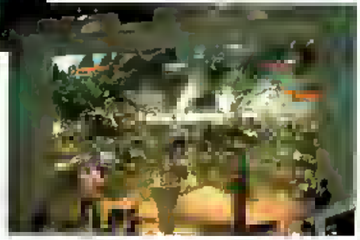
マイクロソフトのカンファレンスでは、Xbox 360の機能を中心に紹介。大幅に強化されたXbox Live、PC用ソフト"Windows Media Center"をはじめゲーム機以外の端末との連動などを、実際に操作して説明していった。この中では、ソニー・コンピュータエンタテインメントのPSPやアップル社のiPodとのデータのやりとりも実演。PSPなどとの連動については、春のE3での同社発表会で示唆されてはいたが、デモは今回が初めて。いずれも同社とはライバル関係にある会社の製品だけに、デモを目の当たりにした報道関係者の多くが驚いていた。

もちろん、Xbox 360のメインであるゲームについての情報も。タイトルラインアップを映像で紹介したほか、エレクトロニック・アーツやスクウェア・エニックスの欧州担当が壇上に上がって、Xbox 360に対するタイトルの積極展開を約束するとともに、新ハードへの意気込みを語った。また、マイクロソフトから発売予定の『カメオ:エレメンツ オブ パワー(仮題)』の実機による実演も披露。無数の敵が登場する圧巻の戦闘シーンに来場者も息を呑んだ。



PSPとの連動も実演！

⬅多彩な端末との連動もXbox 360の大きな特徴。その一例として、USB経由でiPodから音楽、PSPから写真データを転送。取り込んだ音楽をバックに写真の連続表示を見ることができた。



『カメオ』のプレイデモも！

➡『カメオ』は欧州で評価の高いレア社が開発するソフト。ゲームの世界観やアクション面が紹介された。また、好きな音楽を聴きながらゲームをプレイできるという機能の実演も行われた。

Topic 2 Xbox 360が欧州でお披露目！ マイクロソフトブースをリポート

マイクロソフトブースは、現行のXboxの体験コーナーとXbox 360関連の展示というふたつの柱を用意。残念ながらXbox 360のゲームをプレイすることはできなかったが、ブース内のイベントスペースでは新ハードの機能の解説やソフトのプレイデモなどを実施。同マシンが欧州で初めて披露されるということもあり、会場に詰めかけたゲームファンの注目を集めた。一方、現行機も50タイトル以上が出展。ブースは公園をイメージした作りで、ゆったりとプレイできるようになっていたぞ。終始多くの人で賑わっており、Xboxの欧州での人気の高さがうかがえた。



⬆広大なブースは公園をイメージ。ベンチに座ってゆっくりゲームを楽しめたのだ。



⬅スクウェア・エニックスブースには『ファイナルファンタジーXI』が出展。スタッフが実機を操作してプレイデモを披露した。



⬅イベントスペースには、つねに入りきらないほどの人が殺到。本体機能やソフトのデモに欧州のファンも興味津々の様子。

植え込みに新ハード？ その質感を手で確認！



⬆本体の展示では、デジタルカメラや音楽プレイヤーなど、ほかの機器との連動もアピールした。



⬅Xbox 360のモックを触ることもできた。誰もが気になるようで、多くの人が手に取っていた。

他ハードにもいろいろ動きが!!

GC 2005には270のゲーム関連メーカーが参加。ソニー・コンピュータエンタテインメントや任天堂、大手ソフトメーカーも大々的にブースを展開していたのだ。ここでは、マイクロソフト以外のメーカーの動きについても紹介していきたい。

発売直前のPSPが注目を集める！

ソニー・コンピュータエンタテインメントは、欧州で9月1日に発売予定のPSPを中心にブースを展開した。広大な体験スペースを設けて、なんと400台のPSPを設置。『リッジレーサーズ』や『メタルギア アシッド』といったロンチタイトルを中心に体験することができたのだ。さすがに発売直前ということもあって、欧州のファンも注目。"とにかくハードに触ってみたい"という感じで、来場者の多くがプレイに没頭していたぞ。また、プレイステーション2の新作も多数展示。『ソウルキャリバーIII』や『RATCHET GRADIATOR』などが人気。また、欧州で大ヒットを記録している『EYETOY』シリーズの新作も。『EYETOY:PLAY3』や『EYETOY:Kinetic』の体験コーナーでは、プレイヤーもギャラリーもいっしょになって楽しんでいた。



ニンテンドーDSのオンラインサービスは秋から

任天堂は8月17日にカンファレンスを実施。ここで、『マリオカートDS(仮題)』が欧州で11月11日に発売されること、また世界同時にオンラインサービス"ニンテンドー Wi-Fiコネクション"をスタートさせることを明らかに。この件については、日本でもそろそろ発表がありそうだ。また、ゲームボーイミクロの欧州での発売日と価格もこの場で発表されている。



EAが次世代ゲーム機向けタイトルの映像を公開

エレクトロニック・アーツのブースでは、360度スクリーンで迫力の映像を見ることができた。ここでは、次世代ゲーム機向け作品を含む多数の新作を披露。『ニード・フォー・スピード モスト・ウォンテッド(仮題)』、『FIFA 06(仮題)』、『ゴッドファーザー』と圧巻の映像がつぎつぎと上映。当然のように注目が集まり、このシアターはつねに満員状態だった。



Xbox News Headline

今号のおもなニュース
7月21日～8月20日

Xbox関連ニュースを紹介する同コーナー。スクウェア・エニックス パーティ2005でXbox 360版「FF XI」が出展されるなど、8月の熱い情報をお届け！

Event 東京ゲームショウ2005出展タイトルの第1弾が明らかに！

千葉県にある幕張メッセで、9月16日～18日に開催される国内最大のゲーム展示イベント"東京ゲームショウ2005"。8月10日、このイベントに出展されるタイトルリスト第1弾が、社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）から発表されたぞ。今年の東京ゲームショウの注目は、なんといっても次世代ゲーム機の存在。Xbox 360用ソフトでは、コーエーの『真・三國無双4 Special（仮題）』、コナミの『ランブルローズXX（仮題）』が出展タイトルに名を連ねている。また、Xbox用タイトルでも、ロシアのAKELLAが『Captain Blood』を出展することが明かとなっているのだ。

東京ゲームショウ2005の出展タイトル

メーカー	タイトル	ハード
アクワイア	忍道 戒	プレイステーション2
AKELLA（ロシア）	Captain Blood	Xbox、PC
	Swashbucklers	プレイステーション2、PC
アタリ ジャパン	マトリックス パス・オブ・ネオ	プレイステーション2
	ファーレンハイト	プレイステーション2
	ゲッティング・アップ：コンテンツ・アンダー・プレッシャー	プレイステーション2
	STUNTMAN（スタントマン）	プレイステーション2
アトラス	デビルサマナー 葛葉ライドウ（仮題）	プレイステーション2
	真・女神転生デビルサマナー	PSP
	プリンセスクラウン	PSP
	くにおくん熱血コレクション1	ゲームボーイアドバンス
	みらくる！ ぱんぞう 7つの星の宇宙海賊	ゲームボーイアドバンス
クライマックス	ダンジョン育成RPG	未定
	アクションRPG	未定
コーエー	真・三國無双4 猛将伝	プレイステーション2
	遙かなる時空の中で3 十六夜記	プレイステーション2
	ウィングバック2 Project Poseidon	プレイステーション2
	三國志DS	ニンテンドーDS
	信長の野望 Online ～飛龍の章～	プレイステーション2、PC
	真・三國無双4 Special（仮題）	Xbox 360
	仁王	プレイステーション3
	真・三國無双（仮題）	ニンテンドーDS
コナミ	メタルギア ソリッド4（仮題）	プレイステーション3
	ランブルローズXX（仮題）	Xbox 360
	プロ野球スピリッツ	未定
	メタルギア ソリッド3 サブシスタンス	プレイステーション2
	メタルギア アシッド2	PSP
	新・ボクらの太陽 ～逆襲のサバタ～	ゲームボーイアドバンス
	ラプソディア	プレイステーション2
	ワールドサッカー ウイニングイレブン9 ユビキタスエヴォリューション	PSP
	パワフルプロ野球 ポータブル	PSP
	悪魔城ドラキュラ -闇の呪印-	プレイステーション2
	悪魔城ドラキュラ -蒼月の十字架-	ニンテンドーDS
	レーシングゲーム[注意！！！！]	プレイステーション2
	S.L.A.I（スレイ）～スティールランサー アリーナ インターナショナル～	プレイステーション2
	Azure Dreams	ニンテンドーDS
	コロッケ！DS（仮題）	ニンテンドーDS
	アイアン・フェザー	ニンテンドーDS
スクウェア・エニックス	フロントミッション オンライン	プレイステーション2、PC
	キングダム ハーツII	プレイステーション2
	ダージュ オブ ケルベロス -ファイナルファンタジーVII-	プレイステーション2
	コード・エイジ コマンダーズ ～継ぐ者 継がれる者～	プレイステーション2
	スライムもりもりドラゴンクエスト2 大戦車としっぽ団	ニンテンドーDS
ブロッコリー	ギャラクシー エンジェルII	プレイステーション2

※8月10日現在のリスト

Event スクエニ パーティ2005にXbox 360出展！

7月30日、31日に千葉県の幕張メッセで、スクウェア・エニックスが最新ソフトの体験イベント"スクウェア・エニックス パーティ2005"を開催した。会場には、同社の新作ソフトが遊べる体験コーナーや最新映像が観られるシアターが設置されたぞ。そんな中、Xboxファンの注目の的になっていたのが、『ファイナルファンタジーXI』ブース。なんと、Xbox 360用ソフト『ファイナルファンタジーXI』が出展されたのだ。残念ながら実際に遊ぶことはできなかったが、スクウェア・エニックス社内でテストプレイを行っているサーバーに接続して、そこでプレイしている映像が上映され、ファンの注目を集めた。また、会場には同ソフトのプロデューサー、田中弘道氏も来場。Xbox 360版について「現在テスト中ですが、仕様は全部入っています。あとはデバッグを残すだけです」とコメントした。



➡「ファイナルファンタジーXI」の映像といっしょにXbox 360本体も展示されていたぞ。

Topic スクウェア・エニックス専門店が登場！

スクウェア・エニックスが、都内にあるスクウェア・エニックス初台ビル1階に、"SQUARE ENIX CHARACTER GOODS SHOP -SHOW CASE-"を、8月16日にオープンした。これは『ドラゴンクエスト』、『ファイナルファンタジー』、『キングダム ハーツ』、『鋼の錬金術師』など人気作品のキャラクターグッズが取り揃えられた、スクウェア・エニックス初の本格的なオフィシャルキャラクターグッズショップ。これまではイベント会場や通販で販売されていたが、「オフィシャルキャラクターグッズが一堂に集まるお店が欲しい」という多くのユーザーの要望に応える形で、今回オープンすることになったとのこと。ちなみに、同店舗の営業概要は下記のとおりだ。

SQUARE ENIX CHARACTER GOODS SHOP-SHOW CASE-営業概要

所在地	東京都渋谷区代々木4-31-8 スクウェア・エニックス初台ビル1階
営業時間	土曜日、日曜日、祝日 午前11時～午後7時まで

Event Xbox 360カーが富士スピードウェイを爆走!?

8月6日～7日、静岡県にある富士スピードウェイで、スーパー耐久シリーズ2005 第5戦、"SUPER TEC"が開催された。このレースに、"Xbox 360カー"が登場したのだ。これは、ロータス・エクシージにXbox 360のロゴを配した特別仕様のマシン。クルマのボンネットやドア面など、いたるところにXbox 360のロゴがあしらわれていたぞ。そして、気になるXbox 360カーの走りぶりだが、6日はマシントラブルのため、残念ながら走行はできなかった。しかし、翌日は特例として最後尾からのスタート。サーキットの注目を集めていたぞ。



⬆ピット内で一際輝くXbox 360カー。本体同様クルマの色もホワイト！

特別インタビュー

マイクロソフト バイスプレジデント ピーター・ムーア氏に聞く

日本市場で成功するための準備は整った！

日本におけるXbox 360の戦略を明らかにすべく，7月25日に開催されたXbox Summit 2005。そこで驚くべき発表が行われたのは周知のとおり。今回は、その発表会にあわせて来日したXbox事業のキーパーソン、ピーター・ムーア氏に突撃取材を敢行！　年末に向けての、Xbox 360の戦略がさらに見えてくる？

グローバルな戦略に日本のメーカーが賛同

――Xbox Summit 2005での発表は驚きでした。これだけのタイトルをXbox 360に呼び込むのはそう簡単なことではなかったのでは？

ピーター　『リッジレーサー6』や『バイオハザード5』，『機動戦士ガンダム（仮題）』，『ウイニングイレブンシリーズ』など，日本の大手メーカーさんの自信作を発表することができました。これは，ここ数年間のパートナーシップの成果だと思っています。我々は彼らに対して，ワールドワイドでグローバルに展開するためのビジネスプランを提案したわけですが，そのことを評価していただけたのだと思っています。

――次世代機では，ワールドワイドでの展開は必須ということですね？

ピーター　そういう流れになると思います。日本のパートナーには，"日本から世界へ展開する"という部分において，Xbox 360を魅力的に感じてもらえたのではないでしょうか。現行機では日本のファンのみなさんに寂しい思いをさせてしまいましたが，Xbox 360ではこれだけのタイトルをお見せできて誇りに思います。

――確かに現行機と比較して，Xbox 360は極めて順調に見えますね。

ピーター　現行機の発売以降，私たちは多くの教訓を日本で学んできたと思います。そのうえで，日本のクリエーターやユーザーの声をよく聞いて，Xbox 360の戦略を練ってきました。ハードのデザインなども日本の方の好みを取り入れていますし。

――その具体的な戦略というのは，どのようなものなのですか？

ピーター　3つあります。まずは，Xbox 360に次世代を体験してもらえるだけのマシンパワーを与えること。ただし，マシンパワーだけあっても宝の持ち腐れになるので，クリエーターにとってソフトを作りやすい環境を整えることも大切です。そして最後は，グローバルな視点からの展開です。Xbox 360では，この3つをしっかりと実現できたという自信はありますよ。

――つまり，日本市場で成功するための準備は整ったと？

ピーター　着々と準備は整っています。まずはソフトラインアップの充実ぶり。Xbox Summit 2005でお見せしたタイトルに加えて，発表会ではお見せできなかったのですが，『ブルードラゴン』や『ロストオデッセイ』などがあります。これらのタイトルがあれば，日本市場を勝利に導いてくれると信じています。



↑発表会で行なわれたスピーチで，改めて日本重視の姿勢を打ち出したムーア氏。

――現行機と比べて，もっとも重点を置くのは日本向けソフトの充実ということですか？

ピーター　そうです。Xbox 360が成功するには，ソフト戦略のどこに力を入れるべきか……ということを，我々は現行機の苦戦から学んだのです。その賭けるべき対象が，日本を代表するクリエーターである坂口博信さんであり，岡本吉起さんであり，水口哲也さんなのです。

年末はエキサイティング！2005年はゲームの転換点に

――ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)も，マイクロソフト陣営に先駆けて発表会を行ないましたが，ライバル意識はある？

ピーター　Xbox 360とプレイステーション3の正式発表後に，「ふたつのハードは方向性がよく似ている」と言われましたが，これまでの一連の流れを見る限りでは，マイクロソフトとSCEはまったく違ったアプローチを選択しているように見えます。5月のE3(エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ)のときも明言しましたが，私たちはゲームをプレイするユーザー層をさらに広げたい……と思っています。そういう意味を込めて「Xbox 360を10億人にプレイしてほしい」という目標を掲げたのです。

一方でSCEさんは，業界を我々とは違った方向に持っていこうとしているのかな……という印象を受けました。SCEの久多良木健社長の発言から推測するに，プレイステーション3は，必ずしも家庭向けの価格ではないようですし……。

――今後のXbox 360関連のスケジュールはどのような感じに？



マイクロソフト コーポレーション
ホーム&エンターテイメント ディビジョン
ワールドワイドマーケティング&パブリッシング
コーポレート バイスプレジデント
ピーター・ムーア氏

ピーター　日本のゲームユーザーの方にとっては，直近では9月16日から開催される東京ゲームショウでしょうか。そこでいくつかのタイトルは，プレイアブルな状態でソフトを出展できるのではないかと思っています。そのあとは，10月にX05というイベントをヨーロッパで予定しています。そこで，さらなるタイトルを紹介できるのではないかと。

――最後に，Xbox 360を楽しみにしている日本のゲームファンへのメッセージをお願いします。

ピーター　一連のラインアップを見ていただければ，いかにマイクロソフトが日本に対して本気になっているかが，わかっていただけますよね？　今年の年末は，明らかにエキサイティングですよ。Xbox 360は「次世代の体験をしたい」というユーザーさんの期待に必ずや応えることができるハードですし，Xbox Liveもあります。おそらく5～10年後に今年を振り返ったときに，「2005年こそがゲームの新しい1ページが刻まれた瞬間だ」と回想するようになるのではないでしょうか。

黒い玉手箱　Xbox 360のアツイ季節は続く

暑い夏にも負けないくらいアツかった，この夏のXbox 360。7月25日に行われたXbox Summit 2005では，世界中のファンが喜ぶ怒涛のタイトルラインアップが発表。そして8月18日からドイツで開催されたヨーロッパ最大のゲーム見本市GCでは，欧米におけるXbox 360の価格が発表された（詳細は6ページ）。Xbox Summit 2005に合わせて行なったピーター・ムーア氏のインタビューでは，価格について「できるだけ多くの方が手に入れやすい価格設定にしたいと思っています」と発言していたが，Xbox 360のスペックからすれば，かなり戦略的な価格だったのではないか。こうなると，日本での価格が気になるところだ。

そして，暑い夏は終わりかけようとしているが，Xbox 360のアツさはこれからが本番となる。まずは，9月16日～18日の東京ゲームショウでは，プレイアブルの状態でいくつかのXbox 360ソフトの出展が期待される。しかもここで，日本国内における価格や発売日などが発表されることが明言されている。そして，10月にはヨーロッパで大規模な発表会（X05）がある。ここでも，なんらかのニュースがあることは間違いない。どうやらXbox 360は，このまま年末まで突っ走っていきそうな勢いだ。本体の発売日，Xbox 360がどのような熱狂をもってユーザーに迎えられるのか，いまから楽しみでしかたがない。

Xboxソフト売上ランキング TOP10

ケータイで購入!

夏の暑さとXbox 360の熱気に隠れて、現行機の販売本数は若干寂しめ。そんななか、前作のスマッシュヒットから3年ぶりの発売となった「ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ」が、根強いファンの人気に支えられて1位に。以下、6カ月連続の「スター・ウォーズ リパブリックコマンド」や5カ月連続の「Fable」、4カ月連続の「Forza Motorsport」など、ここ数カ月の定番タイトルがずらり。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累計販売本数
1	—	ダブル スティール ザ・セカンド・クラッシュ	マイクロソフト	8月4日	2180	2180
2	3	Sudeki～千年の暁の物語～	マイクロソフト	7月14日	1627	3641
3	—	DEAD OR ALIVE Ultimate (Xbox プラチナコレクション)	テクモ	7月28日	783	783
4	2	コンカー:ライブ & リローデッド	マイクロソフト	6月30日	730	3300
5	8	Fable	マイクロソフト	3月17日	704	13189
6	1	ジェイド エンパイア ～翡翠の帝国～	マイクロソフト	6月16日	635	3918
7	—	メタルスラッグ5	SNKプレイモア	7月28日	605	605
8	10	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	エレクトロニック・アーツ	2月17日	556	5301
9	4	KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX	SNKプレイモア	6月23日	521	2183
10	7	Forza Motorsport	マイクロソフト	5月12日	425	6476

集計期間:7月18日～8月14日
※このランキングはP112に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間:7月18日～7月24日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	Sudeki～千年の暁の物語～	マイクロソフト	707
2	コンカー:ライブ & リローデッド	マイクロソフト	242
3	ジェイド エンパイア ～翡翠の帝国～	マイクロソフト	233
4	レッド・デッド・リボルバー	カプコン	188
5	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	エレクトロニック・アーツ	177

2週目Best5 集計期間:7月25日～7月31日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	Sudeki～千年の暁の物語～	マイクロソフト	414
2	メタルスラッグ5	SNKプレイモア	323
3	コンカー:ライブ & リローデッド	マイクロソフト	228
4	Fable	マイクロソフト	222
5	DEAD OR ALIVE Ultimate (Xbox プラチナコレクション)	テクモ	214

3週目Best5 集計期間:8月1日～8月7日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	ダブル スティール ザ・セカンド・クラッシュ	マイクロソフト	1740
2	DEAD OR ALIVE Ultimate (Xbox プラチナコレクション)	テクモ	373
3	Atari Anthology (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	249
4	Sudeki～千年の暁の物語～	マイクロソフト	223
5	メタルスラッグ5	SNKプレイモア	166

4週目Best5 集計期間:8月8日～8月14日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	ダブル スティール ザ・セカンド・クラッシュ	マイクロソフト	440
2	Sudeki～千年の暁の物語～	マイクロソフト	283
3	Fable	マイクロソフト	202
4	DEAD OR ALIVE Ultimate (Xbox プラチナコレクション)	テクモ	196
5	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	エレクトロニック・アーツ	159

ハード販売台数 7/18～8/14

期間	台数
●7/18～7/24	213台
●7/25～7/31	243台
●8/1～8/7	185台
●8/8～8/14	233台

推定販売台数(7/18～8/14) 874台

累計販売台数 47万0328台

Xbox読者の期待ランキング TOP10

気分はすっかり次世代機、というわけでXbox 360ソフトのオンパレード。「バイオハザード5」の初登場3位は立派。Team NINJAの牙城をどこまで崩す?

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	DEAD OR ALIVE 4	テクモ	今冬	60.5
2	3	DEAD OR ALIVE code : Cronus(仮題)	テクモ	未定	43.0
3	—	バイオハザード5	カプコン	未定	37.5
4	2	NINJA GAIDEN Black	テクモ	9月29日	35.0
5	4	ブルードラゴン	マイクロソフト	未定	31.5
6	—	ランブルローズ ダブルエックス(仮題)	コナミ	未定	28.0
7	10	ナインティナイン・ナイツ	マイクロソフト	未定	24.5
8	5	ロストオデッセイ	マイクロソフト	未定	20.5
9	—	[eM] -eNCHANT arM-	フロム・ソフトウェア	2005年末	19.5
10	—	リッジレーサー6	ナムコ	未定	18.5

※本誌9月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました(集計期間:7月30日～8月15日)
※支持率の数字はパーセントです。

Xbox読者が選ぶ TOP20

Team NINJAの強さは相変わらず! 以下Haloシリーズと、ランキングもすっかり安定期? 今年に発売されたソフトでは、「Fable」の健闘ぶりが目を引く。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	得票数
1	3	NINJA GAIDEN	テクモ	2004年3月11日	112
2	1	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	2004年11月3日	103
3	2	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	2003年1月23日	85
4	4	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	82
5	5	Halo 2(ヘイロー2)	マイクロソフト	2004年11月11日	79
6	6	Halo(ヘイロー)	マイクロソフト	2002年4月25日	68
7	7	Fable	マイクロソフト	3月17日	47
8	12	Forza Motorsport	マイクロソフト	5月12日	37
9	18	グランド・セフト・オート ダブルパック	カプコン	2004年7月29日	32
10	8	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年12月19日	29
11	8	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2002年2月22日	27
12	11	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2003年11月20日	26
13	10	OutRun2	セガ	1月27日	24
14	18	ラリースポーツ チャレンジ 2	マイクロソフト	2004年6月10日	19
15	13	ファントムダスト	マイクロソフト	2004年9月23日	18
15	15	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	2002年7月25日	18
17	13	ソウルキャリバーII	ナムコ	2003年3月27日	17
18	—	コンカー:ライブ&リローデッド	マイクロソフト	6月30日	[illegible]
18	—	キングダムアンダーファイア～ザ・クルセイダーズ～	ジャレコ	1月27日	13
18	20	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	2004年12月22日	[illegible]

※本誌8月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。

NEW GAME

CROSS REVIEW

新作ゲームクロス・レビュー

8月25日～9月29日

作品

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003

発売中(8月25日)



SNKプレイモア

対戦格闘 Live対応

5040円[税込]

3 on 3のチームバトルをくり広げる、おなじみの2D対戦格闘。今作では、チームメイトといつでも自由に交替ができるマルチシフトシステムを採用し、戦略の幅を広げている。もちろんXbox Live対応で、熱い対戦が楽しめるぞ。

ブラザー イン アームズ ロード トゥ ヒル サーティー

9月15日発売予定



ユービーアイソフト

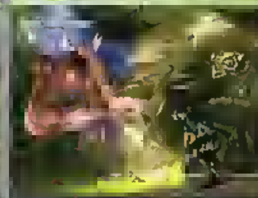
FPS Live対応

7140円[税込]

あの"ノルマンディ上陸作戦"を舞台にしたFPS。プレイヤーは米軍空挺師団の分隊長となり、隊員と共に8日間の攻防戦をくり広げる。忠実に再現された戦場で、戦争の恐怖や友情、そして仲間の死など、緊迫したストーリーが展開する。

NINJA GAIDEN Black

9月29日発売予定



テクモ

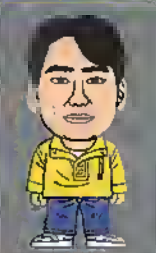
アクション Live対応

5040円[税込]

昨年発売され、ユーザーから高い評価を得ていた「NINJA GAIDEN」の最終進化ともいえるのが、この作品。単なる「NINJA GAIDEN」のリメイクではなく、ダウンロードコンテンツのハリケーンパック1、2を再統合し、さらに新要素を追加。

批評家

松井ムネタツ



もうすぐ東京ゲームショウじゃないの！ 今年のマイクロソフトブースは例年以上に盛り上がりそうだよね！ 試遊台は全部遊ばないといかんでしょ。一日中ずっと張り付いている予定。さて、今月は「NINJA GAIDEN Black」でしょ。今度こそ最後まで遊ぶぞ！ 本誌編集長。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003（6）：ここ最近は2～3ヵ月ごとに発売されている「KOF」シリーズ。今作で初めて"ゲーム中いつでも交替できる"というマルチシフト制になったことにより、よりスピーディーなゲーム展開となった。家庭用ならではの追加要素もあってうれしい部分もあるが、「KOF」初心者にはちと難しい。

ブラザー イン アームズ（7）：「Halo」のPC版移植を手がけたGearbox社による初のオリジナル作品。FPSかと思いきや、「フルスペクトラムウォリアー」のように指示を出していくのでRTSのような感覚も随所にある。自由度という点ではイマイチではあるが、第二次大戦における一兵士としての臨場感はかなりのもの。

NINJA GAIDEN Black（9）：コンテンツダウンロードのデータを入れただけ……なんて思っているなら大間違い。「～2」とは言わないが、バージョンアップ版というにはあまりにもゴージャス。初めて遊ぶユーザーに対してもより丁寧に作られつつ、前作を遊んだファンに対してもさらに遊び込める要素が盛りたくさん。

石井ぜんじ



いわゆるFPSでは、敵キャラの人間らしい動きが目につく。海外では敵が人間らしい行動をとらないと、違和感を感じるらしい。どこか敵キャラを、記号として見ているのかも。今月のオススメはもちろん「NINJA GAIDEN Black」。さらなる限界に挑戦する楽しさを堪能してほしい。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003（6）：もはや定番となった格闘シリーズだが、個人的な嗜好としては90年代の作品が好み。グラフィックや技の切れ味という点で、差があるように思える。3人が1ラウンド中に交替するシステムは独特。シリーズのなかではやや異色の作品なので、フィーリングが合うかどうかで評価が分かれそう。

ブラザー イン アームズ（8）：史実をもとにしているが、内容はさほど固くなりすぎず、ゲームとして十分楽しめる。徐々に過程を踏んで操作を教えてくれるので初心者でも問題ないだろう。フィールドは広いが、俯瞰で見渡せるので戦略要素がわかりやすい。シンプルかつツボを押さえたシステムが納得感を高めている。

NINJA GAIDEN Black（9）：腕自慢のマニアが、とことんそのテクニックを追究できる作品となっている。とくにミッションモードは腕試しにはもってこいだ。しかし難度の低いモードもあるので、前作を未プレイの人にもオススメできる。また、前作同様のストーリーに、追加シーンが挿入されているのもうれしい！

ローリング内沢



戦争モノのゲームが苦手な人でも、まるで映画を観ているかのうような感覚で楽しめる、「ブラザー イン アームズ」が今月のオススメ。ノルマンディ上陸作戦を題材した作品だけに、ストーリーもリアリティー溢れるモノに。さらに、操作が簡単っていうのがいちばんのポイントかな。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003（6）：試合中いつでもキャラを交代できるスピーディーな試合展開、および交替攻撃による戦略性などの楽しみが味わえる。ただ、コアなファン以外の中には、これまでのシリーズとのプレイ本質の違いが捉えづらい印象をうけるかも。またエフェクト類の物足りなさが爽快感に欠ける感じも。

ブラザー イン アームズ（9）：とにかく演出が秀逸。あたかも自分が兵士になった感覚が味わえ、仲間との連繋や戦場の緊迫感などが堪能できる。単に銃を撃ちまくるだけではなく、頭を使って仲間に指令を出しながらゲームを進める、戦略性が楽しめる。比較的操作も簡単なので、コツさえ掴めば誰でも楽しめるのも◎。

NINJA GAIDEN Black（8）：オリジナル版と較べ、さらにバトルアクションが特化したカンジ。壁を走り、宙を舞い、敵を斬りつける爽快感がアップした印象。難易度の高さは相変わらずだが、どう倒せばいいのよ？という"ままならなさ"も含めて楽しめるアクションゲームファンなら◎。非常にやり込みがいのある内容。

戸塚伎一



非営利ゲーム戦士団体ユージーエスの文章＆漫画書きです。前作未経験であれば、迷わず「～Black」を。チームNINJAの大盤振る舞いのご相伴に与りましょう。「ブラザー～」は、よくある戦争FPSと思いきや、なかなかどうして変化球。戦場の人間ドラマに興味がある人はぜひ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003（5）：グラフィックは平坦ながら、打撃技に思いのほか重みが感じられ、連続攻撃を決めている最中、とてもスッキリします。ゲームバランスも良心的、各種モード・設定要素の充実ぶりも一連のSNKプレイモア対戦格闘モノの集大成といった風で、とりあえず全部買うファン以外にもオススメできます。

ブラザー イン アームズ（8）：プレイヤー担当キャラの"個"が強調されるキャンペーンモードは、無個性なミッション遂行者としての役割しか与えられないほかの戦争ゲームとは別次元の緊張感を味わえます。これ1本でノルマンディー上陸作戦通に……というよりは、「戦争って何だろう」と考えるきっかけになる異色ソフト。

NINJA GAIDEN Black（8）：ゲーマーの適応レベルが上下方向にグンと広がった「NINJA GAIDEN」ということで、前作の通常難度でもアップアップだった者としてはうれしい限り。あやねさん、もっとわしを蔑んで！(笑) 収録されているアーケード版「忍者龍剣伝」は、改めてプレイすると、いろんな意味で衝撃的です。

イラスト：荒井清和

TOTAL POINT

	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003	ブラザー イン アームズ ロード トゥ ヒル サーティー	NINJA GAIDEN Black
TOTAL POINT	23POINT	32POINT	34POINT

ゴースト、再び立つ!



Tom Clancy's GHOST RECON アドバンスウォーファイター

トム・クランシーが全面監修する『ゴーストリコン』シリーズの最新作が、Xbox 360でリリース決定！　近未来の特殊部隊"ゴースト"の新たな任務とはいったい!?

[illegible]	トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン アドバンスウォーファイター	[illegible]	ミリタリーシミュレーター
[illegible]	ユービーアイソフト	[illegible]	ユービーアイソフト
[illegible]	2006年春発売予定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	対応(内容未定)	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	――



リアルな戦場を再現!

数々の戦争、軍事物の作品を世に送り出したベストセラー作家、トム・クランシーが全面監修した『ゴーストリコン』シリーズ。その最新作である『ゴーストリコン アドバンスウォーファイター』が、Xbox 360でリリースされることが決定した。

トム・クランシーといえば、政治や軍事、世界情勢を背景にした軍事物作品を手がけてきた大物作家。その作品は徹底したリアル指向で、現実に起こり得るのでは？と感じてしまうほどだ。そんな彼が監修する『ゴーストリコン』シリーズ最新作が、Xbox 360のハイスペックを活かし究極のリアル戦闘を表現する！



中米が戦場と化す

これまでの『ゴーストリコン』シリーズでは、ヨーロッパや朝鮮半島などアメリカ本土から離れた場所での作戦がおもだった。しかし、今回の作戦の舞台となるのは、本土と隣接するメキシコ。治安が不安定であったり、南米から北米へ流れる麻薬のパイプ役になっていたりと、何かと問題の多い地域だ。忠実に再現されたメキシコの街で、激戦が開始する。





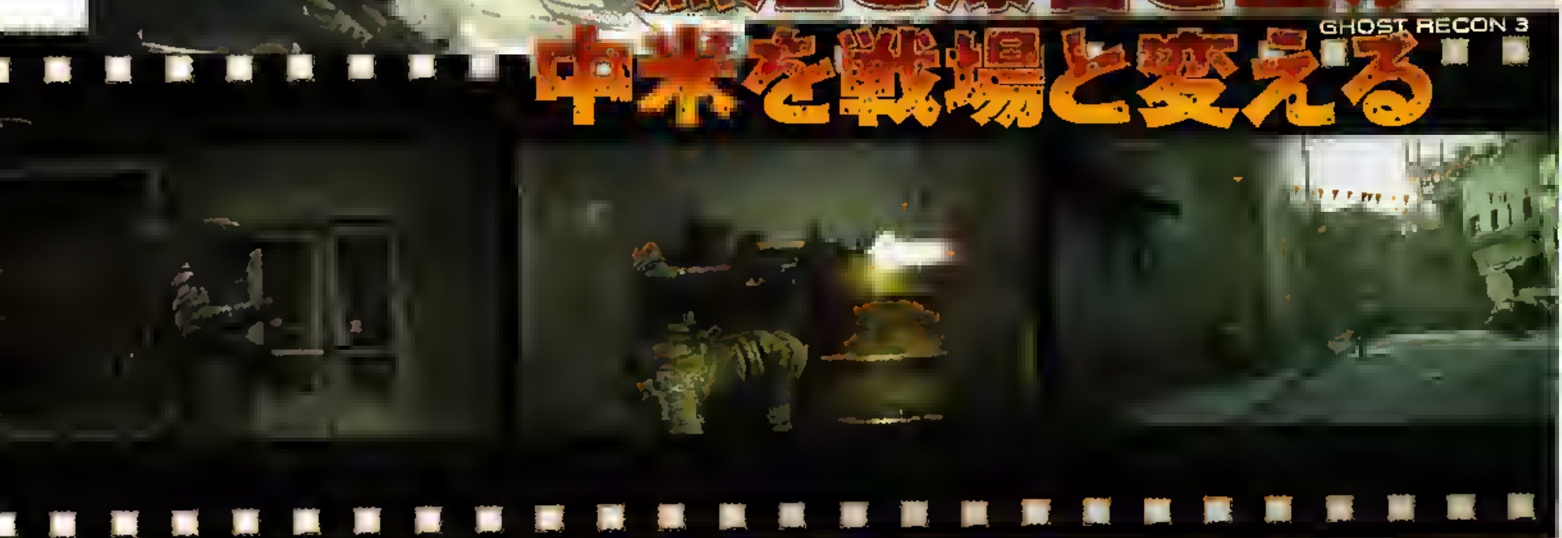
ゴーストの新たな任務 それは、大統領救出だった

舞台は西暦2013年のメキシコ。誘拐された大統領を救出するべく、米国グリーンベレーのエリート部隊"ゴースト"が投入された。最新鋭の装備で潜入する"ゴースト"だが、複雑に入り組んだ街並は巨大な迷宮と化し、部隊の前進を妨げる。大統領を無事救出し、脱出できるのか？



↑メキシコの大きな都市であろうか。すでに街は戦場と化しており、ビルや建物から黒煙が上がっている。敵勢力のものと思われる戦車まで出撃しており、激戦は避けられない。





©2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.



最新鋭装備の実力

2013年の近未来が舞台となっており、装備も近未来的。しかし、リアリティーを追求するトム・クランシーの監修とあって、装備も「実際に採用されるのでは?」と思えるようなものばかり。彼らの予測する装備が、現実世界に登場する日が来るかもしれない。また、現在使われている主要な装備はもちろん、米軍最新鋭の装備もリアルに再現される。前作では現在開発中の武器まで登場しただけに、今作でも期待できる。



↑ブルパップ方式(機関部がトリガーより後ろに付いている)が採用された、新銃火器。バレル部分にはレイルシステムが装着され、グレネードなどの脱着が容易になっている。





↑↓プロテクターから銃器に至るまで、リアルに予測された最新鋭装備。HUDと呼ばれるアイウェアが特徴的だ。





特殊部隊のための新装備は、見た目以上に凶暴な相棒だ

ゴーストに新配備された銃火器は、ブルパップ方式のアサルトライフル。戦場での取り回しを考え、全体がコンパクトになっている。弾丸も6.8mmのケースレスタイプと、いままでにはない新しいもの。毎分900発という、驚異的な連射力も備わっている。ゴーグルには、小型のモニターが映し出されている。これに関しては、つぎのページで紹介しよう。



新装備"HUD"が戦闘を変える

'ゴースト'の新装備でとくに目を引くのが"HUD"，ヘッドアップディスプレイ。ゴーグルの内側には小型のモニターが内蔵され，さまざまな情報が映し出される。各隊員のヘルメットにはカメラが付いており，その映像をほかの隊員が確認できたり，作戦司令部との通話としても役に立つ。また暗視，赤外線探知の機能や，各隊員の心拍数や損傷具合，銃とリンクすることで弾数も表示されるのだ。







↑ゴーグルの左上は，味方隊員からの映像。隊員の状況が手に取るように把握できる。ゲーム的には，ここで指示も出せるようだ。ほか隊員へカーソルを合わせれば，パーソナルデータも取得できる。



HUDは装備品

←ゲーム中の画面はHUDを通しての映像となるわけだが，HUDは装備品であることを理解してもらいたい。現実の機器のように，強い衝撃を受ければ画像が乱れる。

視点を使い分けろ

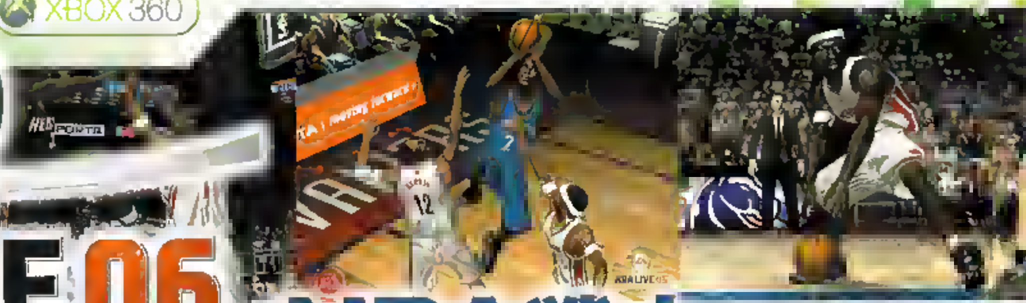
ゲーム中は，おもにふたつの視点で展開されていく。移動時は，自分の後頭部が見える第三者視点。広い範囲が確認できるので，警戒しやすい。戦闘時は，狙いのつけやすい主観視点と切り替わるのだ。視点の移行はスムーズに行われるので，違和感は感じられない。



↑第三者視点は視野が広がるので，索敵などには便利だ。戦闘時は主観視点で狙いをつけよう。

緊急速報!! XBOX 360

NBA LIVE 06



NBA戦士たちがすべて実名で登場! 定番のバスケゲームがXbox 360に見参!

NBAのスーパースターたちが、本物と見間違えるほどの迫力で華麗なエアバトルや肉弾戦をくり広げる! 本場アメリカのファンをもうならせた、本格派バスケゲームの人気シリーズがいよいよXbox 360に登場!!



spec

NBAライブ06 / バスケットボール / エレクトロニック・アーツ / エレクトロニック・アーツ / 未定 / 未定 / 未定 / 未定 / 未定 / 未定 / 未定 / 未定

本場NBAの迫力をXbox 360で体感せよ!!

攻守の切り替えが早い、NBAならではのアップテンポなゲーム展開が楽しめる本格派バスケゲーム最新作がついに登場! キャリアを積んでいくと選手の身長や体重および能力などが変化するという、ユニークな"ダイナスティー"モードを採用し、さらにアシスタントコーチやスカウト、トレーナーを雇ってFAやルーキー選手を新たに獲得することもできる。試合を重ねて選手を成長させ、最強のチャンピオンチームを作ろう!

ビジュアル・演出がさらに進化!

『NBA LIVE』シリーズの特徴は、なんといってもさまざまなカメラアングルから魅せる迫力満点のグラフィックだ。最新作の『NBA LIVE 06』ではさらに新しいグラフィックエンジンを搭載し、選手の動きを細部まで本物ソックリに再現している。このため、空中で選手どうしが衝突するエアバトルや豪快なダンクシュートはもちろん、ディフェンスからオフェンスへとす速く切り替わる、いわゆる"ファーストブレイク"までも見事に再現しているのだ!



⬆選手のモーションやユニフォーム、さらにはシューズまでもがリアルに描かれている。



⬆相手の隙を突いてスチール。さあ、ここから一気に逆襲、ファーストブレイクだ!

華麗なダンクの競演! Slam Dunk Contest

スーパースターたちによる豪快なダンクシュートは、まさにNBAの花形とも言うべきプレイ。本作品ではオールスターゲーム時のイベントとしてもおなじみのスラムダンクコンテストがプレイできるようになっているので、リングにボールを叩き込む快感をいつでもタップリ楽しめるのだ。正面からのダンク以外にも、ワンハンドや背面からのシュートなど、バリエーションはじつに多彩。つぎつぎとくり出される華麗なる"空中の舞"は必見だ!

NBAの華はやっぱりダンク!



⬆ボールを叩き込み、そのままリングにつかまる! いかにもNBAらしいワンシーン。

⬅相手のマーカーをものともせず、ワンハンドで豪快に決めるこの迫力を見よ!



➡まるで重力を無視するかのような、滞空時間の長いエアバトルが観衆を魅了する。



©2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS and EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. 本製品に使用されている"NBA"および各"NBAチーム"の表示はNBA Properties, Inc.と各NBAチームの商標権、著作権、その他の知的所有権により保護されています。これらを使用することは、全体か部分かを問わず、NBA Properties, Inc.の書面による事前の同意なしには認められておりません。©2005 NBA Properties, Inc. All rights reserved.

世界のスーパースターたちを自由自在にコントロール

本作品最大の特徴は、ポジションごとにそれぞれ異なるプレイスタイルを持つスーパースターたちを自由に操作できる、"フリースタイルスーパースターシステム"を採用していること。ゴール下では無類の力強さをみせるパワータイプや、味方へのアシストを得意とするプレイメーカーなど、個々の特徴を生かした戦略を立ててプレイすることが勝利への近道となるのだ。



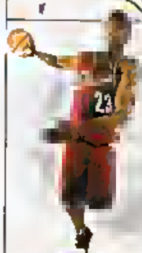
スコアラー SCORER

勝敗を分ける重要な場面でシュートを決めるだけの勝負強さを備え、チームの得点源として活躍する選手。このタイプの代表的な選手としては、ロサンゼルス・レイカーズのコービー・ブライアントやサンアントニオ・スパーズのアイバーソンなどがいる。



プレイメーカー PLAYMAKER

パスやドリブルなどを駆使してゲームを組み立て、チームの司令塔として機能する。サンアントニオ・スパーズのトニー・パーカーや、ニュージャージー・ネッツの重鎮、ジェイソン・キッドなどが、この司令塔タイプに属する典型的な選手だ。



ハイフライヤー HIGHFLYER

豪快なダンクシュートをはじめとする、空中でのプレイを得意としている選手だ。クリーブランド・キャバリアーズのレブロン・ジェームズやニュージャージー・ネッツのビンス・カーターなどが代表的なプレイヤーとしてあげられるだろう。



ストッパー STOPPER

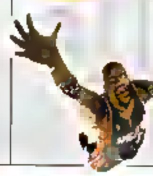
ディフェンスにおいて力を発揮する、地味ながらもチームにはなくてはならない存在。ダラス・マーベリクスのダーク・ノビツキーをはじめ、デトロイト・ピストンズのベン・ウォーレスなど歴戦の猛者たちが、相手の攻撃を封殺すべく立ちはだかる。





シューター SHOOTER

アウトサイドからのシュートを得意としている選手で、3ポイントシュートを決める確率が高いのが大きな特徴。ヒューストン・ロケッツのトレーシー・マクレディ、サクラメント・キングスのプレドラグ・ストヤコビッチなどがこのタイプだ。

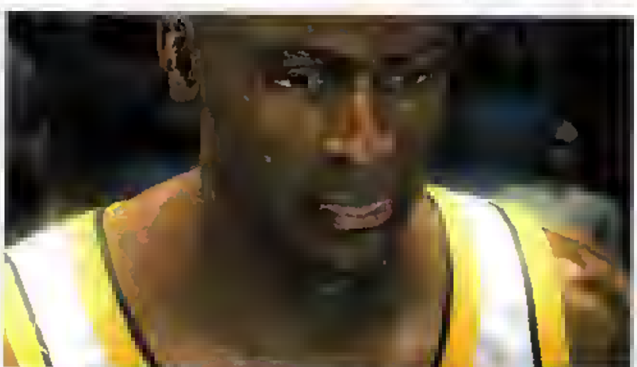


パワー POWER

おもにインサイド(ゴール下)で力を発揮する、ビッグサイズのいわゆるセンタープレイヤー型の選手。マイアミ・ヒートのシャキール・オニールを筆頭に、ヒューストン・ロケッツの中国人プレイヤー、ヤオ・ミンなどの巨漢がズラリとそろう。

Xbox 360版でさらにリアルに!!

以下の写真は、本邦初公開となるXbox 360版の開発中のゲーム画面。まるで実写のような迫力と質感には、ただただ圧倒されるばかりだ。まさにNBAそのままのプレイが楽しめること間違いなし。発売が本当に待ち遠しい!



←選手の微妙な表情までもリアルに描くこの大迫力。しかも試合が進むことで、体から汗が滴り落ちる!



←肩や腕についた筋肉の盛り上がりもじつにリアルだ!



←シアトル・スーパーソニックスの本拠地・キー・アリーナ。コートの床面のデザインまで忠実に描かれている。



←NBA公認球のボールまでもが本物ソックリ。この徹底したこだわりがファンにはうれしい!



←タイムアウト中の作戦ミーティング。ひいきのチームで、栄光のチャンピオンリングを目指せ!

※上記5枚の画面写真以外は、すべてPS2版の画面写真となります。

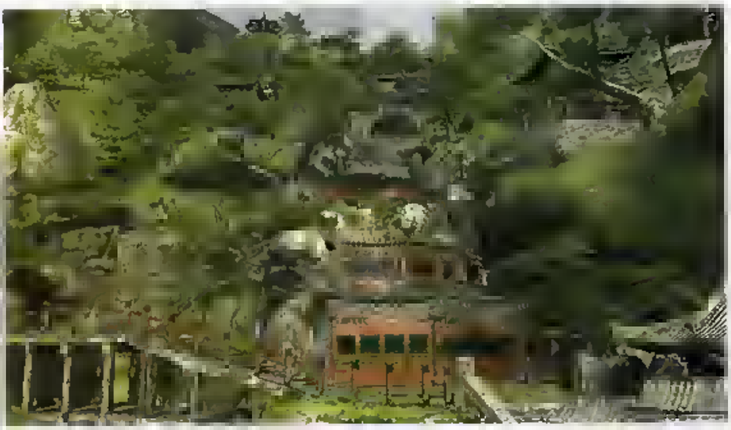
次世代機で輝きを増す対戦格闘ゲームの正当進化形

次世代機と足並を揃える形で、少しずつ、そして確実にファンの期待も高まりつつある『DOA4』。今回も板垣伴信氏へのインタビューを敢行し、より詳細なお話を聞いてきた。

デッド オア アライブ 4	対戦アクション
テクモ	テクモ
今冬	未定
HDTV、5.1ch	未定
対応(内容未定)	未定
未定	——

E3での映像公開、Xbox サミット05での制作発表を経て、新コスや新ステージの情報も定期的に届くようになってきた。具体性のある仕様も板垣氏から語られ始め、いよいよ遊べる日が近づいていることを実感できる！ さて、今回は1枚の古びた集合写真から、バックボーンとなる世界観を探ってみたい。モノクロームの記憶の淵に隠された真実とは!?





←泰山は階段で結ばれる5階層構造で、さらに内部も存在。逆側には雲海が一面に広がる雄大なステージだ。

ファミ通 チョイス

DEAD OR ALIVE 4



在りし日の創始者たち
ダグラスファミリーの肖像

DOATEC創始者"フェイム・ダグラス"。その知られざる姿を本邦初公開！ 写真中央がダグラスその人。各国に囲う6人の愛人——ゴールディ、アンネ、マリア、イザベラ、美夜子、アナスタシア——のうち、ダグラスの権力や財産ではなく、ダグラス本人を愛したひとりだけが、子孫を残せた。そのひとりとは、オペラ歌手であるマリアンヌ。すでにダグラスとマリアは他界。ダグラスに寄り添う少女は、復讐の炎をひた隠し真相へ接近する。

©TECMO, LTD, Team NINJA 2005

Arts

技

先月お伝えしたとおり、『DOA4』はキャラクターの体格や格闘スタイルに合わせて、より"らしさ"が出るように技全般が見直されると言う。忍者であれば、す速くトリッキーに。投げキャラであれば重厚でパワフルに、という具合だ。こうした傾向はもとからあったが、さらに顕著で研ぎ澄まされた形になる見とおしだ。これを受けて、武術やスタイルに特化した固有のシステムも用意される模様。『DOA3』のエキスパートホールドのような概念が、ほぼ全キャラクターに導入される感じだろうか？ 今回も、カメラマンモードを使ったバトル画面がたくさん届いた。『4』たる所以。ここにその片鱗が垣間見える!?



←ひるむエリオットを、クリスティの毒蛇絡咬が捕食する。『3』の時点で、すでに旋蹴り感のある多段連繋がウリだったが今回は？



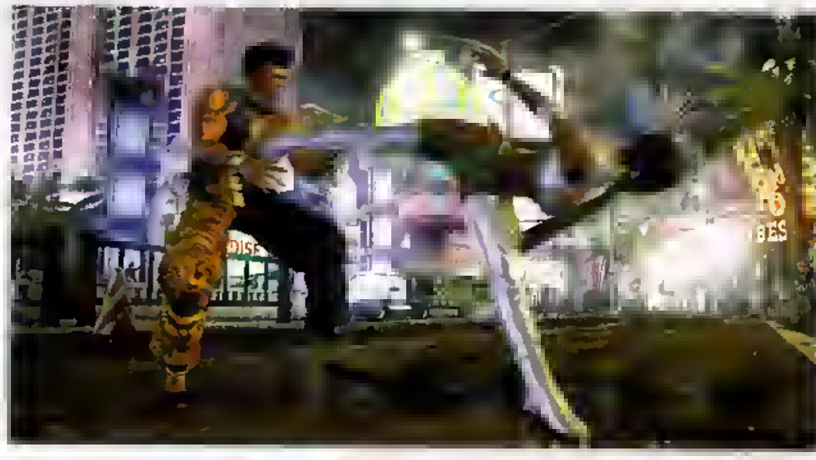
↑この技はこれまでにない新技だ。もし、これが浮かせ技だとしたら接近戦はさらに敵なし!?



↑肩から勢いよく体当たりをする裂空牙がゲン・フーを粉砕。転がりダウンを奪えた技だ。

着々と実装される新技の数々

今回紹介している写真には、いくつかの新技が確認できる。熱烈なファンなら、すぐに気づいたことだろう。『DOA2』から『DOA3』への過程では、全キャラに強力な新技が多数実装され、壁衝突後もさらに追撃できるなど、ひたすら攻撃的な調整が施された。本作はオンライン対戦も焦点に当てているという側面から、バランスも重視されているが、攻撃的というスタンスは依然変わらない。この両輪がどう融合するのか、楽しみに待ちたい。



←八極拳、形意拳、そしてルチャ・リブレ。新たな格闘スタイルは、従来のセオリーを大きく覆す可能性を秘めている。



←浮き属性もありそうなかすみの新アッパー。上段攻撃に見えるが、もし中段なら強力な武器になってくれそうだ。

クリティカル技の増強で3すくみはさらに加熱する!?

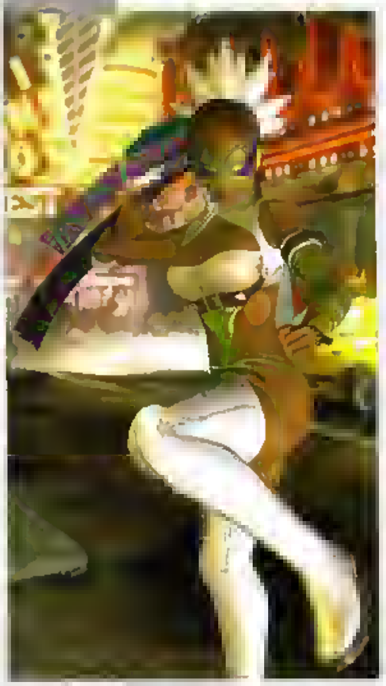
シリーズの根幹をなす3すくみの概念にことさら大きな影響を与えるのが、相手がよろけるクリティカル技だ。ここに確認できる新技は、いずれも相手がよろけている。この効果がたとえ暫定的なものであれ、基本的にすべての技は、ヒット条件を満たせば必ずよろけが発生する。技が増えるということは、ただそれだけで読み合いを白熱させるために必要十分な条件を備えているのだ。



Gravure

装 本シリーズが、その分野でアイデンティティーを確立する契機となった日は、ちょうど8年まえ。'97年10月9日に発売されたサターン版『DOA1』だ。当初、その認識は"数"だったが、『DOA2』で"質"に転換。のちの移植版でその両立が標準となり、現在に至る。板ではなく"服"であり、キャラに貼るのではなく人が"着る"。洗練の極みに達し、奥行きが増したコスチュームは、キャラクターの魅力を何倍にも増幅する。『DOA4』では安定的な供給を可能にする試みとして、ダウンロードによる追加実装も予定されている。オンライン環境の拡充は、次世代のソフト形態を示唆する試金石になるかもしれない。

ネオン街を舞う！ 謎のレスラー・セカンドコスチューム



ルチャ・リブレのリングで連日熱戦をくり広げる謎のレスラー。彼女にとって、リングコスチュームは制服とも言えるなじみ深い衣装のはず。多彩なバリエーションがあって然るべきだろう。2着目となるリングコスチュームは、軽快なサンバのリズムが聞こえてきそうなダンサー風。髪型も認識できたが、覆面レスラーの正体は依然として謎に包まれている。というよりも、むしろ言わぬが華。本命9：大穴1といったところか。ちなみに、このステージ名はカジノパニック(仮)。カジノ街の先にそびえるDOATECタワーと、巨大プロジェクターがシンボルだ。

⬅ルチャ・ドールと切っても切り離せないのがマスクだが、これは半面のベネチアン調。彼女はいったい、いくつの顔を持つ女なのだろうか。



⬅多くの観衆が見守る中、スポットライトで照らされた特設リングで親友の親父に回転蹴りを食らわす。この技は膝蹴りから連係できるようだ。

あやねの制服も装いを新たに登場

あやねの学生服コスは毎回多くの種類が用意されていたが、早くもこれまでと異なるデザインのものを確認。かすみにヒトミ、こころも加わり、制服組はさらに賑やかになりそうだ。



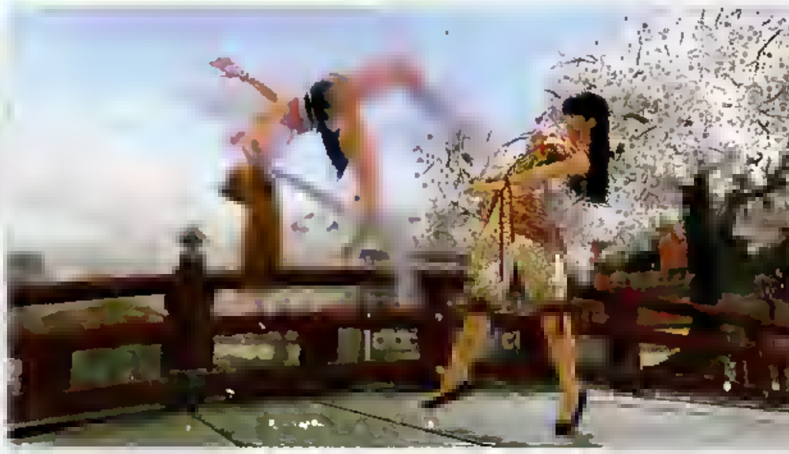
⬆従来のアレンジではなく完全な新タイプ。スカートの柄が特徴的で、私服のようにも見える。このコスもクロス(布)シミュレーターのたまもの？



桜のデザインが個性的なかすみ・私服

霧幻天神流の正装である忍装束(青)。いわゆる"青服"がトレードマークのかすみ。『DOA4』ではメインストーリーを紡ぐDOATECサイドの敵対勢力として、関わりを持つことになるという。彼女の名を冠した現行機の例を出すまでもなく、青服は露出の多いメジャーな衣装だが、かすみはメインビジュアルを担うシリーズの顔である。その性格上、学生服、忍装束、そして今回公開の私服など、コスチュームのバリエーションが豊富だ。過去の展開から鑑みると、かすみに関しては数もそれなりに用意されるのではないだろうか。

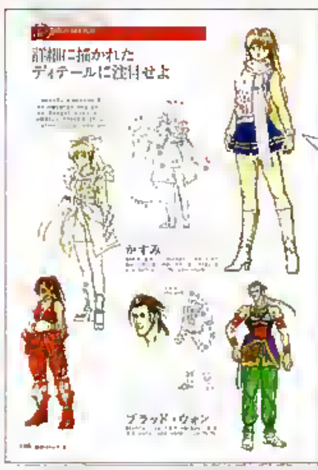




←↑ともすれば地味になってしまうカジュアルラインのコスチュームだが，着飾らないからこその自然な魅力もある。この天秤がどちらに傾くのか。Xbox 360の表現力がそのカギを握る。

『DOA3』企画書のコスチューム案を再現

この私服コスは「DOA3」用にデザインされたもの。復刻した理由は，022ページで明らかに！



DEAD OR ALIVE HISTORY
108ページより



←これはほんの一部。ほかにも没コスチュームや絵コンテなどの極秘資料を特別掲載！・壁紙CD-ROM付きで2500円[税込]にて発売中。

景

画面写真の背景にもなっているものをすべて含めると、現在までに計上されるステージは——京都、カジノ、露店街、リング、バイオラボ、泰山、忍者屋敷——7つある。インタラクティブに反応する数々の仕掛けは、あたかも自分がそこにいるような臨場感と没入感を演出する。画像だけでは実感が湧かないかもしれないが、一度実機でキャラクターとともに動いている姿を見れば、印象は大きく変わるはずだ。原風景が呼応する泰山と忍者屋敷。今回はこのふたつのステージにスポットを当ててみよう。

Battle Field



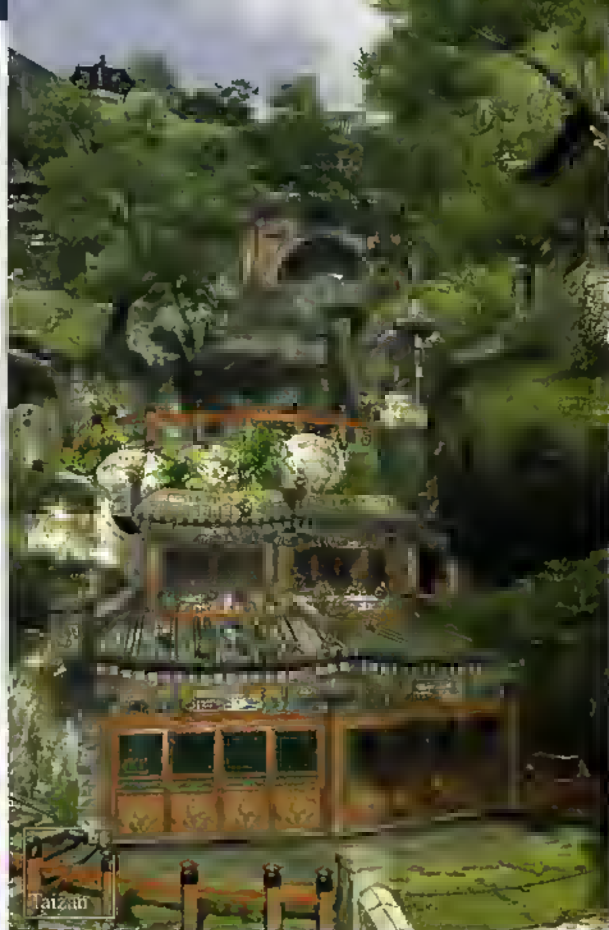
バイオラボ

世界的複合企業であるDOATECのラボは世界各地に存在する。「DOA2」にも同名のステージがあり、香港、ドイツもかつては戦場となった。そして、最新のラボが登場する。ストーリー上、タワー内部である可能性も高そうだ。

↑クローン体の保存庫としての役割を持つバイオラボ。ここが、ALPHA-152との決戦の場になるのだろうか。

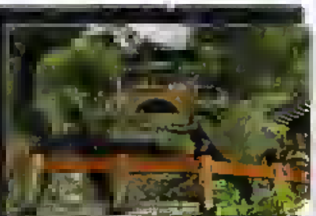
泰山

かなりのスケールを誇る中国・泰山の猿山ステージ。最上層から最下層に至るまでには、階段で結ばれる5階層が存在。さらに金剛力士像が鎮座する内部エリアまである。猿の動きも必見だ。



GIMMICK 多重階層

最上層と最下層は比較的広いものの、中三層は落下の危険がつねにある非常に狭い空間だ。



↑ここがちょうど中間地点になる。頂上の御堂とのあいだに足場があるのが確認できる。階段の長さは各10メートル。



←頂上部に当たる屋外。ここがおそらくバトル開始点となる。猿は背景オブジェ以上の意味を持っているようだ。



↑内部へ落下すると大仏殿へ。旧DRAGON HILLに近い構造だ。5階層ぶんの高さから落ちることになるため、ただではすまない。金剛力士像が悠然と結末を見守る。

Interview 『DOA4』が目指す遥かなる頂

——コスチュームが少ないとのお話でしたが、続々と公開されつつありますね。

板垣 今回もあまりコスチュームには口を出さないというスタンスなので、いろいろなデザインが上がってくるなぁというのが本音です。謎のレスラーは、まぁ謎っぽくてこういうのもありかな（笑）。かすみのコスチュームは、「DOA3」のときに採用しなかったラフスケッチのものですね。デザインまではしたんだけど、作らなかったんですよね、これ。て、いま見てみると「いいなぁ」と思って。そんな感じでピックアップしたものです。

こういうふつうっぽいデザインがいいですよね。女の子がかわいいんだから、コスチュームで奇をてらう必要はないですよ。とは言いつつ謎のレスラーはあんな派手な格好ですけど（笑）。

——ステージもふたつ公開されましたね。

板垣 ひとつはサル山、中国の泰山にインスパイアされて作ったステージです。いつのまにかサルでいっぱいになっちゃいましたが。ここを使おうと思ったきっかけは何かのカレンダーの風景ショットだったかな。

——取材などに実際行かれるんですか？

板垣 場合によりますね。近場だったら時間さえあればちょくちょくやってますよ。このあいだは滝を撮りに出かけたりもしてましたから。本格的なロケということだと、今回は中国には2回くらい行ってますね。桂林と浙江省というところなんですけど。国内だと京都とか青森とか取材に行ってます。桜って綺麗に咲いてる時期が短いですから、満開の桜を追っかけて北へ北へという感じでした。ああ、なんかネタバレくさいですね（笑）。やはり本物を見ておかないと説得力のあるものに仕上がらないというのがあって。デフォルメするにしても本物を見知ったうえでの嘘じゃないと、すぐに違和感が出てきます。嘘と無知は違うと言えばわかるでしょ？ たとえば『DOAU』で吊り橋ステージがありましたが、その根底には忍者好きとしての吊り橋へのこだわりと、やっぱり山奥で育った僕自身の実体験があるわけですよ（笑）。実際、ああいう吊り橋はあんなに幅広くないんだけど、ちゃんとして見えるというのは、そのあたりのベースがあっての話なんですね。忍者といえば今回は忍者屋敷も作りました。一見地味目だけど、やっぱり忍者ゲームですからこういうのがないとね。キャラクターにおけるゲン・フーみたいなものですよ。いわゆる風呂の栓、全体の引き締め役です。

——数もだいぶ出てきましたね。

板垣 そうですね。いいのがそろってきました。コスについてはあまり口を出さないんだけど、ステージにはうるさいですよ。ステージの設計はゲームのおもしろさに直結しますからね。企画のカナメと言ってもいいくらいです。だからステージの設計、仕上げにはかなりの力を割いていますよ。クオリティー、おもしろさ重視でね。

——「DOA4」も「3」「U」同様に軽快にステップできるんでしょうか？

板垣 移動に関しては「U」と同じスタイルになります。でもまったく同じかと言うとそうでもない。特殊移動を充実させているので、あやねなんてとんでもないことになっていま



←下層には松明がたかれている。首のない地蔵たちが不気味な空気をかもし出している。

忍者屋敷

忍者屋敷といえば『NINJA GAIDEN』の影一門本拠地が思い浮かぶ。この忍者屋敷は住居としての機能を高め、御殿と呼んでもいい豪著な佇まいを見せている。上層と下層の2階層構造で、屋敷内にはいたるところにどんでん返しの仕掛けがある。



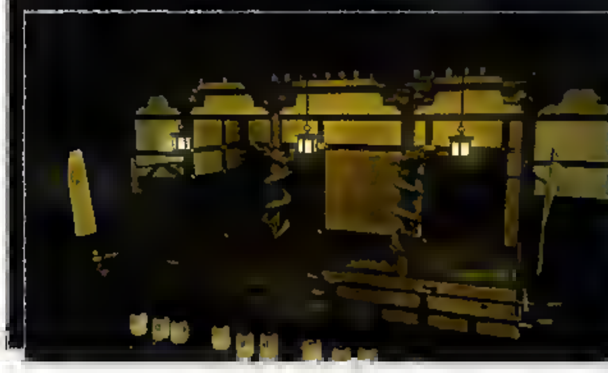


↑床の間を一望できる奥廊下からの光景。この襖は一種の仕掛けとして機能し、ぶつかると破壊される。ほかに打ち上げ技で天井を破壊できる場所もあり、空間の形が闘いの激化とともに変化していく。

GIMMICK

どんでん返し

上層の屋内にある床の間には、多数のどんでん返しが設置され、これまでの"破壊"とは異なり、ふたつのエリアを自由に往来できる構造になる。これを回避手段などに利用できるかもしれない。



←床の間からどんでん返しを使うと、この場所につながる。再び床の間に戻ることも可能だが、手前が落下ポイントになっている。柱も破壊できるのだろうか？

すよ（笑）。

システムの部分を全般的に言うなら、いまは企画スタッフとアニメーションのスタッフがいろいろな要素を詰め込んでいるところです。いずれ最終的なまとめをしますが、まだそれはさきかな。なかにはこんなの絶対ガードできないじゃん、なんて技もあったりしますが、それはいまはまだいいというか。ジャン・リーのドラゴンキックと同じで、何百回と対戦をしないとわからない部分もあるわけです。しっかりと検証を重ねて微調整をしますので。その点はご安心ください。なんにしても、まずは自由奔放に動けるようにしてからでないと萎縮した技のデザインになってしまう。だから試せることは何でも試している段階です。

――伸ばせる部分をまず伸ばすと。

板垣　そうです。だから新キャラの謎のレスラーなんて大変ですよ。まあ新キャラだから当然といえば当然なんですが、とにかく新鮮です。ふつうに動かしてるだけで、なんか見たことのない楽しい技がバラバラと出てきます（笑）。作っている僕らからして新鮮な印象ですから、遊ぶ人はもっと楽しんでもらえると思います。

――既存キャラの新技も公開されましたね。

板垣　「DOA」の新しい形を提示するのが今作の目標ですから。ゲームの中身はとんでもないくらいの進化を遂げようとしてますので。期待してほしいですね。

――今回は意外な写真がありますね。

板垣　エレナ・ダグラス関連ですね。今回はエレナまわりの血の因果を描いています。大きな流れとしてはエレナがDOATECを継いで、忍者たちがそれをつぶそうとするという内容です。今回も「DOAU」と同様、これまでのものに比べるとストーリーはわかりやすいと思います。さすがに相関図1枚から想像しろというのは、いまの時代じゃ古いかなと（笑）。ああ、でも相関図に関しても、今回新しいのを付けましょうか。それプラス楽しいストーリーモードということで（笑）。

――「DOA3」はエンディングがプリレンダムービーでしたが、本作はどうなりますか。

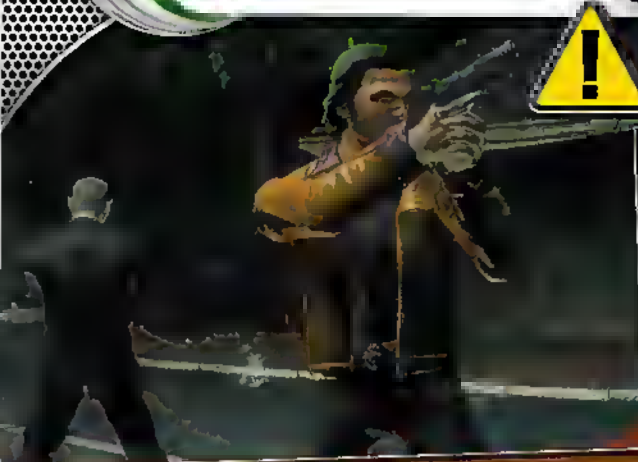
板垣　今回もプリレンダです。相当おもしろいものになりますよ。まあ見たらわかりますけど、とにかく盛りだくさんです。

――いまの進捗状況を教えてください。

板垣　全体的に言うと、やっと製品版と同じ性能を持つファイナルキットが届いて、それ用にチューニングしている段階です。ファイナルはベータより若干性能が上がっているので、そのマージンをどう使おうかと検討中です。開発度で言うと……、数字で言うのは難しいですね。麻雀にたとえるなら6巡目でリャンシャンテン（あと2牌そろうとテンパイ）といったところなんだけど、わからない人にはチンプンカンプンかな（笑）。まぁだいたい半々くらい。伸ばせるところは伸ばせるし、手を変えようかと思えば変えられる。かといって完成系が見えていないわけじゃない、といったところでしょうか。

あとコスチューム募集の件ですけど、たくさんのご応募ありがとうございました。こちらはちょうど1次審査が終わろうかという段階です。技術的にできるか否かを検分しつつですが、できる限り採用したいと思っています。イラストはもちろん、コメントすべてに目を通し、熱い思いが伝わってきました。今回コス制作は非常に厳しい状況ですが、励みになりますね。皆さんの思いに応えるためにも、がんばりますよ。

⚠警告する！ これはすべて







←↑冒頭，クロウとライアンが何者かの襲撃を受ける場面からスタート。



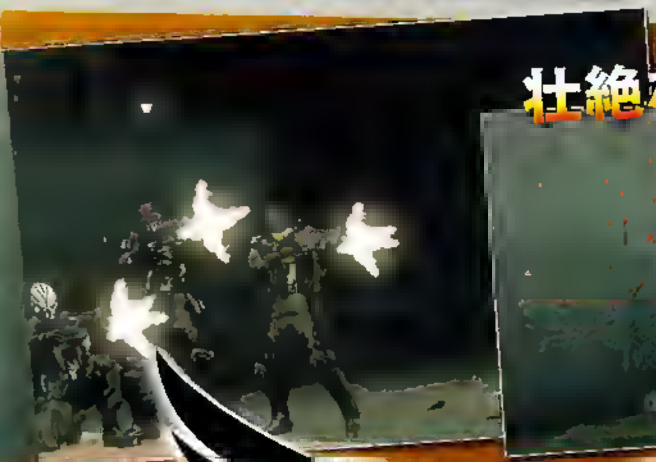


↑活気みなぎる街をさっそうと歩く男がひとり。この一連の場面の"空気感"は絶品！

↓クロウのサングラスの奥が怪しい光を放つ。すると目前の景色は……。



壮絶な戦闘の果てに……

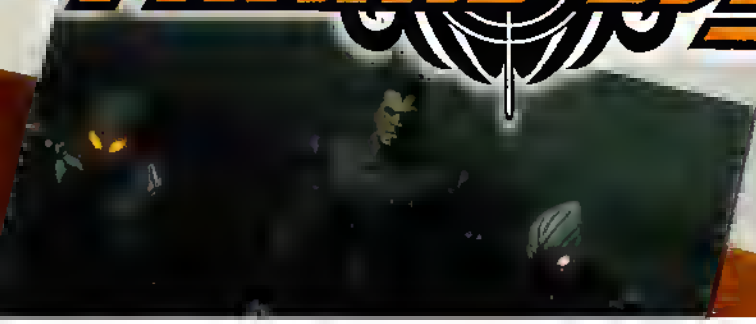






↑場面は再び冒頭のシーンに。ふたりを追い詰める敵部隊を指揮する男の正体は!?

FRAME CITY™



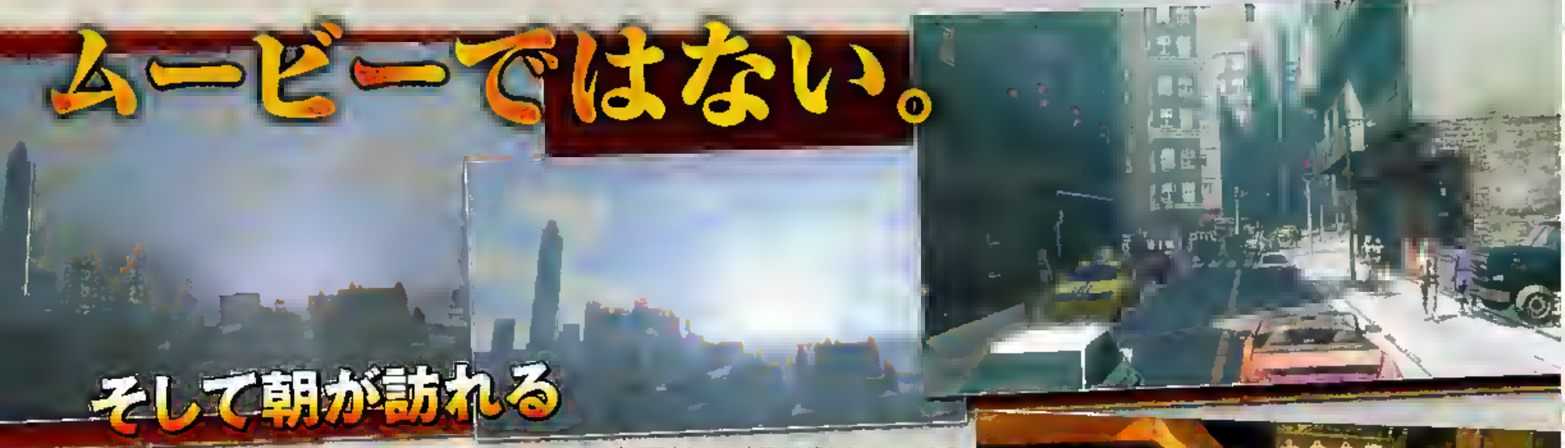
架空都市でプレイヤーが思い思いの体験ができる本作。今回はキャラの相関関係やミッション紹介など、ゲームの全体像が把握できる情報が満載。"Xbox Summit 2005"で公開された映像も大公開！

SPEC / 360 action

[illegible]	フレームシティ	[illegible]	アクションアドベンチャー
[illegible]	ナムコ	[illegible]	ナムコ
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	初[illegible]生産分のみ限定パッケージ

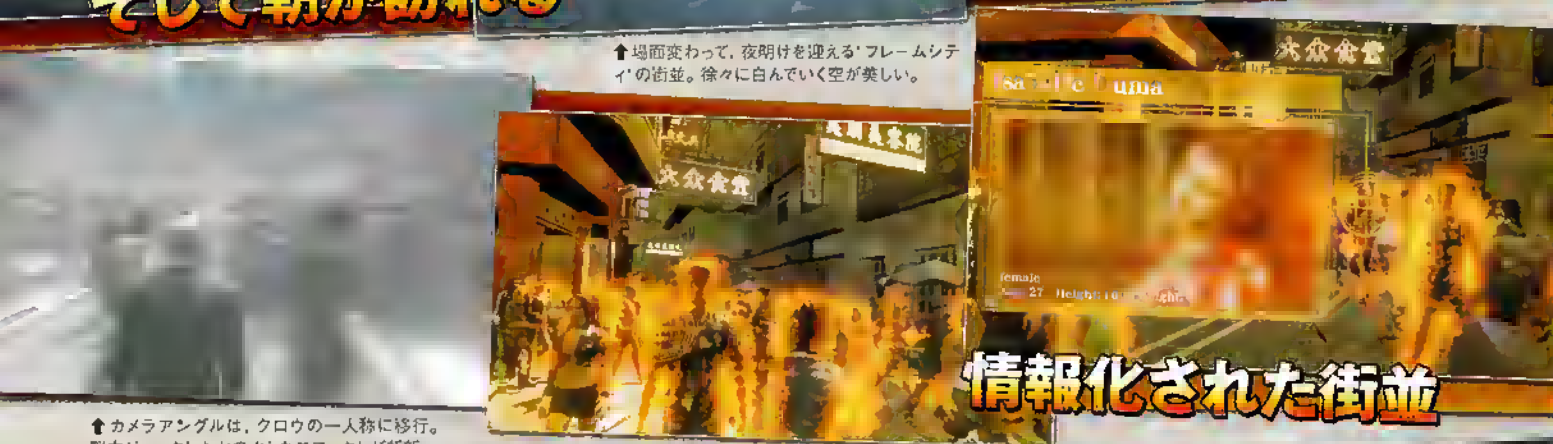
©2005 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

ムービーではない。



そして朝が訪れる

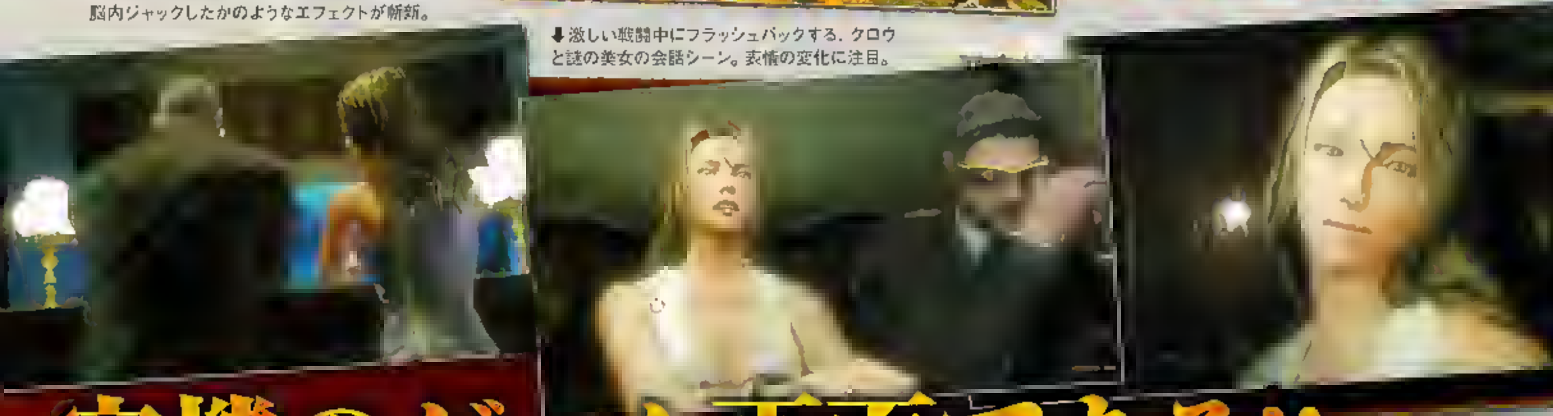
⬆場面変わって，夜明けを迎える'フレームシティ'の街並。徐々に白んでいく空が美しい。



情報化された街並

⬆カメラアングルは，クロウの一人称に移行。脳内ジャックしたかのようなエフェクトが斬新。

⬇激しい戦闘中にフラッシュバックする，クロウと謎の美女の会話シーン。表情の変化に注目。



実機のゲーム画面である!!

Xbox Summit 2005で公開されたトレーラー映像で判明したFCの驚異のCG世界

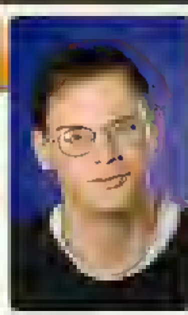
上記の画面写真群は、7月25日に開催された"Xbox Summit 2005"に出展したトレーラーからの抜粋。いずれも"実機のゲーム画面"で、しかもEpic Games開発の3Dゲームエンジン"Unreal Engine 3"を使用したゲーム初の本格的な映像となった。この映像は『フレームシティ』公式サイト(http://framecity.namco-ch.net/)内で観られるぞ！

プロデューサー川島氏のコメント

まだまだゲームは製作途中ですから、この映像がゴールでは決してなく、これからますますクオリティーを上げていくことになるでしょう。この映像で'フレームシティ体験'の一端を少しでも感じていただければ、とてもうれしく思います。

ディレクター国森氏のコメント

コンセプトは'24時間息づく街'です。人の息づかい、街の空気感、ビルの隙間から差し込む光、行き交う人々などをXbox 360の性能を最大限に生かして作り込んでいることを、目で耳で感じていただければ幸いです。



Epic Games Inc. CEO 兼テクニカルディレクター Tim Sweeney氏のコメント

このゲームは、ゲーマーが'次世代'に望むことの完璧なショーケースになっている。広大かつ作り込まれたゲーム世界、リアルタイムに計算される光と影、シネマティックデモと映画的なポストエフェクトの完璧な均質化……。今回ナムコさんとコラボレートし，技術を提供する機会を得て，我々も感動している。

「フレームシティ」の世界をより深く知りたい人のための

人物相関図

フレームシティにやってきたエージェント・クロウを中心に渦巻く人間関係を図解で解説。24時間息づく都市でくり広げられるドラマに期待せよ！



テッド・ライアン

FCPDの無頼漢刑事

フレームシティ警察（FCPD）の殺人課に所属するベテラン刑事。長年の経験と特有の捜査勘を頼りに、数々の事件を解決してきた。その功績に対して、署内での待遇が悪いのは、本人の一匹狼的な性格によるところが大きい。"部外者"であるクロウに対しては、ときに敵対者として立ちふさがり、ときに仲間として行動をともにすることも。



モグラ

都市を回遊する情報屋

フレームシティの情報屋のひとり。その情報網は多岐にわたり、ふとしたきっかけでクロウと接触するようになる。人当たりのいい立ち振る舞いの裏で、"ある計画"を実行する機会をうかがっている。

ヴォルコフの暗殺を依頼

監視している？



イザベル

夜の女、哀しみの女、復讐の女

サウスアベニューを中心に活動する情報屋。歓楽街で"夜の女"として働きつつ、情報収集活動をしている。面倒見がよくはっきりした性格ゆえ人望が厚く、情報コネクションの幅も広い。フランスからの移民だった幼少時代、VA（ヴィジュアル・アシッド）の実験中の事故で父を失ったことから、VAに対して強い憎悪を抱き、実験者への復讐を強く決意した。

父親を殺した犯人への復讐を依頼

クロウ

ミッション成功率100%の伝説の男

某国特殊機関SOU（Special Operation Unit）に所属する特殊工作員。国内外を問わず、諜報活動のほか、破壊工作や暗殺等の超法規的活動を任務とする。戦闘能力もさることながら、どんな過酷で厳しい状況にも動じることなく、冷静に遂行できる人並外れた精神力を持つ。これまでのミッションでターゲット以外の人間が死亡した例は一度もないが、一方で任務のためなら手段を選ばない冷酷な面もある。史上最悪のVAテロを企てるテロリスト、カーンを発見、始末するため、フレームシティにやってきた。

FC（フレームシティ）ロケーションガイド

いずれ訪れる代表的スポットを先取り紹介！

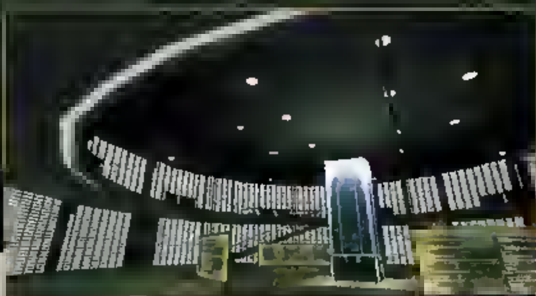




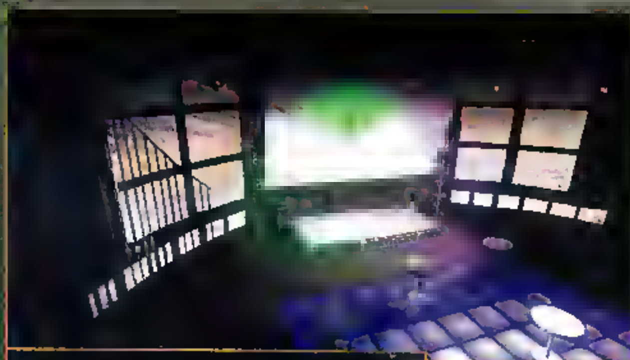
↑現在では、自治政府が情報管理・情報処理の拠点として利用している。

アローズタワー

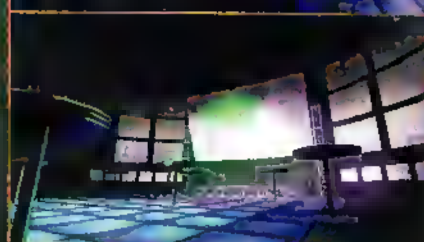
フレームシティ北部にそびえ立つ、全高400メートルを越える巨大な高層ビル。当初は、上海－北京紛争からの復興を目指す象徴として建造され、現在では有数の観光地スポットに。



➡一般市民の立ち入りが禁じられているだけに、潜入は難しい。



↑ややうらぶれた感のあるグラスケイジにあって、唯一高級感の漂う店。



⬅かつてデビューしてまもない、無名時代のアリアがライヴを行った店としても有名。

リキッドデス

グラスケイジで若者にもっとも人気のあるバー。店内には最新のビジュアルフレームが設置され、さまざまな環境映像が流されている。ちなみに、入店条件は男女同伴となっている。







グレゴリー・ヴォルコフ

金と権力の亡者

世界最大規模のカジノ"ヴォルコフズカジノ"のオーナー。フレームシティのロシア系マフィアのボスという裏の顔を持つ。すべて自分の思いどおりにしなければ気が済まない性分で、VAの裏市場にも影響力を持つ。

カーン 闇社会に君臨する"皇帝"



フレームシティを影で操るといわれるテロリスト。その正体や所在は謎に包まれていて、側近さえも多くを知る者はいない。



アリア

歌に情熱を燃やす美人シンガー

フレームシティで絶大な人気を誇るトップシンガー。心に深く響く美しい歌声は聴く者を魅了する。歌に懸ける情熱は人一倍強く、一切の妥協を許さない。それゆえ彼女の周囲には、つねに一種の孤独感が漂っている。



李 望道（リー・ワンダォ）

フレームシティの猛虎

カーンの私兵部隊と噂される特殊部隊"フェイスレス"のリーダー。あらゆる格闘技、武器に精通した戦闘のプロフェッショナルだが、戦闘の中でしか己の存在価値を見出せない。哀しき戦闘マシーンである。

ケーブルケイブ

フレームシティの地下のあらゆる場所に通じている。直径約12メートルのネットワークケーブル用トンネル。重要設備ゆえ要所要所には警備員もいるが全体としての警備は甘い。







←VAジャンキーや身寄りのない子供たちの住みかでもある。



倉庫

ホープベイと呼ばれる港湾地区に数多く見られる倉庫。おもに、シティ内に工場を持つ企業の在庫置き場や、マフィアたちの闇取引の場やアジトとして使われることが多い。

番外 クロウのアジト

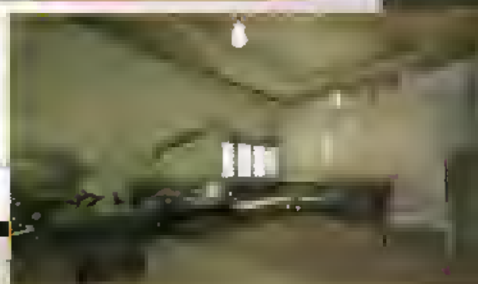
クロウが身を隠すためのアジトは、フレームシティ内にいくつか点在する。ここではSOU本部と連絡を取り合ったり、ひっそりと体を休め、つぎの戦いに備えることができるのだ。



➡アジトその1。ベッド横のVF映像、心和ませる。



⬅アジトその2。ちょっぴりゴシックな内装だ。



➡アジトその3。シンプルイズベスト、なのか？

序盤ミッション

"ライアンより先にガルサを発見し消せ！" 誌上追跡レポート

『フレームシティ』のミッションは、ストーリーの進行度によって、特定のものがあらかじめ決まった順序で発生する仕組みになっている。とはいえそれぞれのクリアー過程は決して一本道ではない。今回は、序盤で発生するミッションをクリアーする、手順の"ほんの一例"を紹介。

1 イザベルより依頼人ゲイリーを紹介される

情報屋イザベルからもたらされたのは，弟をギャングに殺された男からの復讐依頼。ターゲットの名はガルサ。この人物はFCPDの刑事ライアンも目下捜索中らしく，彼をいかに出し抜くかが、任務成功のカギに。



↑このあと，マップにはライアンとゲイリーの居場所が表示される。



まずは依頼人から情報を聞き出そう

←ひとまず依頼人のゲイリーと接触することに。兄の親友・ロドリゴが何か知っているとのこと。

2 ライアンの動向を探り、ガルサの子分情報を入手

いったん捜査を中断し、ライアンのところに向かうことに。警察無線を傍受した結果、ガルサの子分が重要な情報の入ったPF（下カコミ参照）を所有しているとの情報をゲットした。



↑捜査中のライアンの様子をこっそりうかがうクロウ。おかげで，ガルサの子分が露店を開いている場所を特定できた。



→ライアンよりも早く現場の露店に向かい、たむろしている子分どもを締め上げ、ガルサに関する情報を入手せよ。

3 埠頭に隠されたPFを捜索する

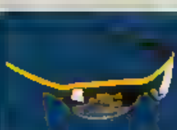
子分たちを締め上げて、ガルサに会うための合言葉を入手したあと，再びライアンの無線を傍受し，重要なブツが隠されているという埠頭に移動。怪しげな箱を片っ端からぶっ壊そう。



↑出し抜かれたことに気づかず、つぎなる手がかりを確認するライアン。それこそ、こちらの思うツボだ。



←壊れっぷりが気持ちいい箱を無邪気に壊しているうちに，目当てのブツがひょっこり現われる。



手のひらサイズの情報基地!! パーソナルフレームのすべて

パーソナルフレーム（略称PF）は、電話、インターネット、テレビ、ラジオ、ゲーム、住基ネットなどあらゆる情報端末の機能を一台で補える、小型の携帯端末の総称。クロウが着用しているSOU特製のサングラス型PFは、市販品にはない独自機能が搭載されているのだ。

機能1 インフォスキャン

対象の持っているデータを抜き出し、デジタルリソースとして保存し、すでに持っているリソースと関連づける一連の機能。クロウのPFの場合，インフォスキャンを行うと同時に、スキャン対象に関するあらゆる情報（一般非公開領域を含む）が、SOUの膨大なデータベース内で照会され、重要な情報に絞り込まれたうえで、クロウのPFにバックされるシステムになっている。

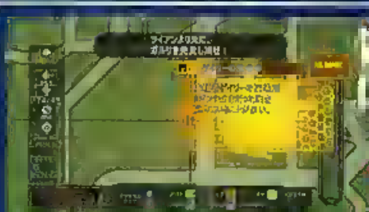
スキャン対象の輪郭イメージ対応



グリーン……まだスキャンしていない情報
ブルー……すでにスキャンしデータ化した情報
オレンジ…データ化不可能な情報

機能2 PFマップ

クロウがインフォスキャンして手に入れた情報を、PFから参照できるマップ画面に追加し、情報のつながりがひと目でわかるよう自動的に整理する機能。各情報の詳細も、随時閲覧可能で（重要な内容は色違いで表示される）、これらをじっくり閲覧することによって、"意外な真実"が浮かび上がることも。



情報が増えるにつれて……

↓マップ上に点在する情報ポイントは、プレイヤーの進行スタイルによって、さまざまな連鎖関係を見せる。



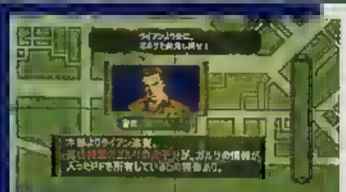
関連情報どうしが有機的にリンクしていく！

機能3 通信（通信傍受）

PFどうしで直接通信を行う機能。さらにクロウのPFは、特定のターゲットのPFをハッキングし、その通信を傍受することも可能。



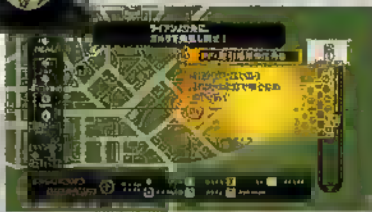
→ターゲットが傍受されているのに気づくのは稀。積極的に行おう。



4 ガルサの側近の取り引き現場でひと暴れ



ガルサの側近のピッタが取り引きをするとの情報を得たライアンは、彼から情報を聞き出すため現場に。今回も先回りして、ガルサに迫るための貴重な情報を横取りするのだ!!



⬆敵は多勢だが、クロウの戦闘術をもってすれば恐れるに足らず。悪の取り引きも未然に防げて一石二鳥だ。

➡ピッタから"秘密の暗号"を聞き出し、無事データ化に成功。こうして、ガルサに接触するための条件は着々と揃っていくのだった……。

5 重要情報の入ったPFを持つタレコミ屋と接触

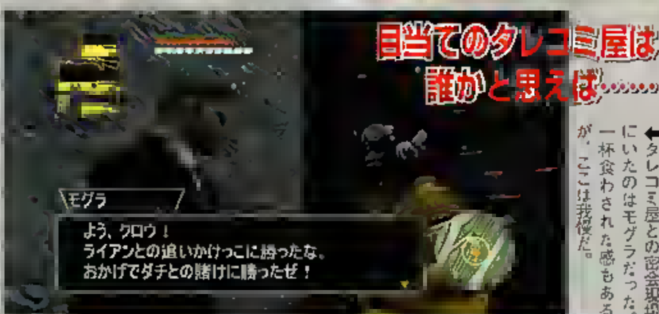
今度はガルサに関する確実な情報が入ったPFを、とあるタレコミ屋が持っているとの情報が。さらに、ピッタが殺された情報はすでにガルサの耳に届いているらしく、彼の部下たちの動きが活発になってきたとのこと。こんな状況で街を歩くのは危険だが、すでに乗りかかった船だ。



⬇クロウの素性は、ガルサの部下たちにはすでにバレているようだ。落ち着いて対処せねば。



⬆路地裏でも戦闘は突然発生する。騒ぎを大きくしないよう、打撃技を中心に確実に仕留めることに。



⬅タレコミ屋との密会現場にいたのはモグラだった。一杯食わされた感もあるが、ここは我慢だ。

6 ガルサと遭遇・対決へ……

ガルサ本人が出向く取り引きの情報を受け取り、彼の待つバーへと向かうクロウ。取り引き相手のフリをして接触を試みるが、危険を察知したガルサは、即座に逃走を図る。出し抜かれ続きでイライラを募らせるライアンのつぎなる行動とともに、ミッションはクライマックスへと突入。



⬇たまたま公園にいた歌姫アリアを人質にとるガルサ。抜け目のない奴とは思っていたが、ここまで卑怯だったとは。



⬆ガルサの逃げ足はなかなかのもの。ここで見失ってはすべてが水の泡だ!!

インタビューで発覚した、ミッションちょっといい話

今号も川島&国森コンビに登場いただき、謎のベールに包まれていたミッションに関するお話を伺ってきた。ゲームのシステムや全体像がなんとなく見えてきた!?



プロデューサー 川島健太郎氏



ディレクター 国森将生氏

PFマップはとても便利!!

川島 要は、自分だけのマップがどんどん出来上がっていく感じなんです。『フレームシティ』では、攻略に関する情報がすべて地図上に反映されて、地図の中でそれらのつながりが把握できるのが特徴です。

国森 "自分が知っている情報でどう攻略していくか?"という点に特化したシステムといってもいいかもしれません。「俺はこっち方面の情報をいっぱい持っているからこういう方法でクリアーした」といった、プレイヤーごとの差異が、人それぞれのストーリーになっていくんじゃないかと思います。

川島 本当に必要な情報だけが瞬時に出てくる。これは実生活でも欲しいですね(笑)。

ミッション遂行中に"想定外の事件"も起こる

国森 複数のミッションが同時に進行することはないのですが、さまざまなミニミッションが"事件"という形で街中に存在します。誰かが目の前でさらわれたときに、無視することもできれば、それに関わることもできる。その事件を解決すると、メインのミッションの手助けとなるようなアイテムを入手できるなどのごほうびを用意しています。

川島 "依頼を受けている最中、街のほかの出来事が止まっているわけじゃない"ということを表現する手段としての意味合いもあります。

国森 ミニミッションの中には、"幽霊騒ぎ"などの都市伝説っぽい雰囲気のものも数多く用意しています。

総プレイ時間は20～30時間を保障!

国森 各ミッションは、クリアーしたらつぎのミッションにそのまま移行する仕組みになっていますが、ミッションごとの達成度というか、評価の表示は用意しています。

川島 リプレイヤブル性はもちろん狙っていますが、自分がその街にいて好きなことをやって、自分の物語を作っていく、という過程を体験していただきたいですね。

国森 ゲーム難易度は3段階を用意しています。「5は多いよな」「2じゃ少ないよな」ということで(笑)。

川島 アクション映画が好きな人や、アクション操作が苦手な女性など、いろんな方に楽しんでもらいたいですね。

国森 プレイ時間は、クリアー優先で進めても10数時間は十分遊べるボリュームになっています。

川島 ただ、隅々までまわってゲーム的に極めようとすると20～30時間はかかるんじゃないでしょうか。

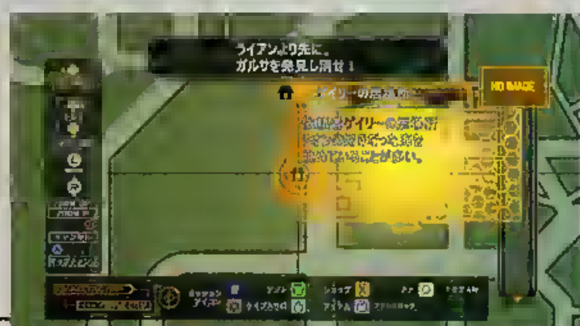
国森 単純にこの街が気に入ったプレイヤーが、気ままに過ごせるような要素もたくさん用意しています!



⬆ミッション遂行中にも街ではさまざまな事件が発生する。どう対処する?



⬆ただ歩いているだけでも楽しい……それが『フレームシティ』の醍醐味だ。



⬅「マップ上で情報がつながっていくのは非常に楽しいですよ」と川島氏。

"時速270キロから始まる世界"の全容に迫る!!

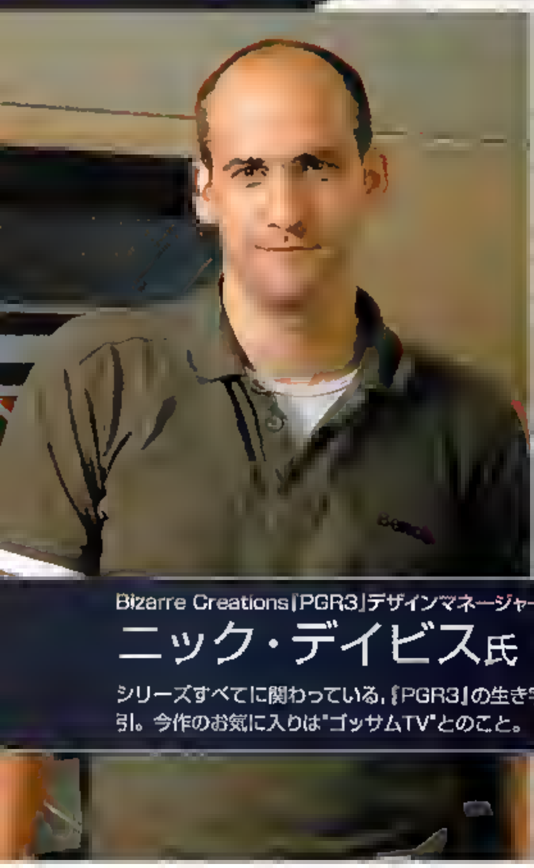


PROJECT GOTHAM RACING 3

世界各地の主要都市を舞台にした公道レースを体験できる『プロジェクトゴッサムレーシング』の最新作は、シリーズ独自の方向性を追求しつつ、レーシングゲームのさらなる次元を標榜する、革新的なタイトルだった!!

SPEC 360 racing

タイトル	プロジェクトゴッサムレーシング3	[illegible]	レーシング
発売元	マイクロソフト	開発元	Bizarre Creations Ltd
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定



Bizarre Creations『PGR3』デザインマネージャー
ニック・デイビス氏
シリーズすべてに関わっている、『PGR3』の生き字引。今作のお気に入りは"ゴッサムTV"とのこと。

正統進化を遂げた『PGR3』の真の姿とは!?

Xbox 360のパワーを遺憾なく発揮した驚異のレーシングゲーム『プロジェクトゴッサムレーシング3(以下PGR3)』。その注目度とは裏腹に、いまだ未知の部分が多い本作に関して、ファミ通Xbox編集部は、開発を担当するBizarre Creationsのデザインマネージャー、ニック・デイビス氏にお話を伺うことにした。おりしも時は7月25日に都内で行われた"Xbox Summit2005"の翌日。会場で発表された映像やコメントを踏まえたうえでのインタビューとなった。

何から何まで"本物指向"のグラフィック・サウンド面

——発表会(Xbox Summit2005)で紹介された映像のクオリティーの高さに驚きました。

ニック グラフィック面はこれまでとはまったく違った水準にまで高めたと考えています。

——前作ではクルマに約10000ポリゴンだったのが、『PGR3』では外装、内装でそれぞれ40000ポリゴンだとか。そこまでポリゴンを使うことで、どんなことが可能になるのですか?

ニック プレイヤーが望む、クルマの詳細なディテールに対する再現度を、我々は達成できるようになりました。単純にポリゴンだけ比較しても、8倍ですからね。プレイヤーには、本当に自分がそのクルマのオーナーになったような気分になってほしいと思っています。そのためには、外装だけでなく内装まですべてが完璧に再現されている必要があるのです。

——レースゲームの場合、内装にはそれほど気を遣う必要はないように思いますが……。

ニック 本作はレース中でもクルマの内装を見られるように、ドライバー視点としての車内用カメラも設定されています。先ほども言ったように、自分がそのクルマを所有しているかのような感触を得られることも重要と考えているので、レースをするだけでなく、ただ運転席に座っているだけでも楽しめるよう、ディテールにこだわっているのです。

——近年のレースゲームは、ドライブシミュレーターにこだわっていると思うのですが、『PGR3』はそれともまた少し違った方向に進もうとしてい

©2005 Microsoft Corporation.All right reserved.



↑前作の都市ひとつぶんのポリゴンを使用しているというブルックリン橋。これだけでも本作の破格ぶりがうかがえる。

る感じがします。

ニック　プレイヤーが自由にプレイできる、ということが大事だと思うのです。せっかくゲームを買ったのであれば、好きなように遊びたいはずです。もしお気に入りの車種があれば、最後までそれを使い続けることもできるし、あるいは、全車種を自分のものにして、それを自由に乗り分けることもできる……それが『PGR3』が目指す楽しさです。

――内装のカスタマイズができるとか？

ニック　クルマは外装の色以外は自由には選べません。クルマそのものが芸術作品のような出来ですので、プレイヤーもそのままの状態で保ちたいと思うはずです（笑）。ただしクラッシュしてしまうと……。

――壊れてしまう？

ニック　もちろん壊れてしまいます。高度な3Dエンジンを使用しているため、ヘッドライトやボンネット、ギアの部位といった詳細な単位でのダメージも表現できます。単にグラフィックだけではなく、衝突が起きた場合には、プラスティックや木材、カーボンファイバーや金属音など、擦れたり砕けたりする音によっても、そのことを感じられるようになっています。

――つまり、衝突した場所や部分によって、衝撃音が異なるというわけですか？

ニック　そうです。本物の音を再現するために、ゴミ捨て場でクルマを壊したり、あるいはOA機器を壊してカーボンファイバーを取り出すなどして、音を再現してみました。

――サウンドの聞き応えもありそうですね。

ニック　エンジン音なども本物を再現するということで、各自動車メーカーさんまで伺って、実際にそれらを見てきました。そして、信じられないほど多くの協力をしていただき、本物のサウンドと出会うことができました。

――群集の歓声やサーキットの環境音も、次世代機であることを強く意識させられました。この音も実際のサーキットで収録したのですか？

ニック　本物の音も収録されていますが、歓声などの多くはそれ専用に大勢のスタッフを集めて録音したものです。そういうわけで、我々が本来出したい音を自在に微調整することができました。開発チームも多くの人が参加しているんですけど、騒々しい人が多いので、歓声などはとくに臨場感があると思いますよ（笑）。

――群集ひとりひとりの動きを再現したり、光源処理を施すのは、とても大変だったのでは？

ニック　『PGR3』では、本当のスポーツを楽しんでいるかのような雰囲気を味わってもらうことを目指しているので、雰囲気作りのために群衆の動きというのは必須だと思っています。もちろん、個々の群集に動きをつけるのは、膨大な労力がともなうわけですが、Xbox 360だからこそ実現できたことだと思っています。

舞台となるフィールドに注がれた並々ならぬこだわりとは!?

――今作はどのくらいのコースというか、舞台となる都市があるのですか？

ニック　もちろんいろいろと用意しています。出発地点として、東京とニューヨークは気に入っていただけると思いますし、サプライズも用意していますよ。詳細については後日発表させていただきます（笑）。

――東京、ニューヨークともに日々変化が激しい街ですが、それぞれどの時点の街並が再現されているのでしょうか？

ニック　1年ほどまえから参考となるものを集め始めているので、だいたい1年まえになります



↑膨大なデータをもとに再現された都市は、もはや単なるレースゲームの背景ではなく、ひとつの緻密な世界として、ゲーム内で機能する。



あたかも自分がフェラーリを所有しているような感覚

つねに新しい変わったコースを私たちは求める

ね。また東京に関しては、この2、3日中にいろいろ写真を撮ったので、チームに持ち帰って変更を加えるか検討をしたいと思います。

——ニューヨークのブルックリン大橋に使ったポリゴン数が、以前の『PGR』の都市ひとつぶんのポリゴン数に相当するとのことですが、もの凄い描き込みですね。

ニック　やはり本物のクルマを所有する感覚を味わえるのであれば、本物の都市の中で運転する雰囲気を味わいたいでしょう。そういった雰囲気を出すためには、より緻密な描写が大切になってくるのです。ひとめ見ただけで、その都市がどこなのかをすぐに判別できるレベルまで作り込みました。いかに『PGR3』の世界に没入できるか、ということが大切なわけです。

より自由でより洗練されたゲームシステムの詳細に迫る

——ゲームシステムについては前2作でもかなり突き詰められていたと思うのですが、そこもさらに進化しているのですか？

ニック　そう思っています。前2作を反省し、またプレイヤーのいろいろな意見を聞いた結果、プレイ環境を自分で自由に決められるようにすることを目指したからです。たとえば『PGR2』では、カークラスごとに逐一チャンピオンシップが行われていましたが、『PGR3』では、どのようなレースに参加できるかを車種で限定せずに、一切をプレイヤーが自由に決められるのです。"ルートを自由に決められる"というのも、そのひとつですね。都市の街並がまるごと収録されていて、自分自身でレースをする経路を自由に決められるわけですから、何万というバリエーションがありえるということです。あらかじめ我々が用意するルートはもちろんよいものだと思っていますが、プレイヤーがもっとよいものが作れると思えば、自由に変更していただいてかまいません。

——コースのカスタマイズは、どれくらいのレベルでできるのでしょうか？

ニック　スタートの位置からゴールまで、自由に変更できますし、周回数も変えることができます。また、A地点からB地点へ……といった一本道としての設定も可能です。ひとつの都市と、各設定を変えるためのツールを皆さんに与えるわけですから、あとは自由に楽しんでいただければ、ということです。

——シリーズの特徴ともいえる"クードス"の概念は、『PGR3』でも中心になるのですか？

ニック　"クードス"というシステムは継続しますが、さらに手を加えています。ドリフトの概念についても我々のほうでさらに進化させて、"クードス"に磨きをかけるようにしています。

——進化、というと？

ニック　より細かいところまで計測している……といったところでしょうか。プレイヤーの走りの要素をいろいろと細かいところまで分析して、より"クードス"の値を細分化するようにしています。こちらも詳細は追って明らかにしたいと思っています。

——収録車種は80とのことでしたが、これはソフト購入時に80車種くらいを遊べる、ということですか？

ニック　そうです。

——やはりクードスを稼ぐことで、車種が増えていくわけですよね？

ニック　80車種プラスアルファと思ってください。我々としては、時速270キロメートルからレースが始まる……というコンセプトを中心に据えていますが、幅広くいろいろな車種を用意することも忘れていません。皆さんのスタイルや趣味に合ったものが、絶対見つかるはずです。

Xbox Liveによって世界のプレイヤーがひとつのコミュニティーの住人となる!

——では、気になるXbox Liveについて教えてください。先日の発表会では、"ゴッサムTV"というのを発表されましたが……。

ニック　これは、『PGR3』の生放送番組というと、わかりやすいかもしれませんね。24時間放





➡レースを見守る群衆の存在も、リアリティーを表現するうえでは欠かせない要素……と、ニック氏。



⬅"憧れのクルマで都市を自在に運転する"というシンプルな事柄で満足できることが、『PGR3』の真骨頂。



⬆腕を磨くほどにテクニックが評価されるクードス・システムは、レースの緊張感と興奮をより一層高める。

送のスポーツチャンネルみたいなものです。たとえば、誰かが世界記録を破ったとすれば、その結果は瞬時に世界中に流れるようになっている。また、チャンピオンとナンバー2との対戦などといったイベントを見逃してしまったとしても、"ゴッサムTV"では常時確認できます。こちらは録画放送みたいなものです。

——発表会では、「いちばんお気に入りのフィーチャー」と発言していましたが……。

ニック　我々としては、オンラインとスタンドアローンの組み合わせということで考えているんです。ふたつは別個に分離したものではなく、たとえば自分がスタンドアローンでゲームを楽しんでいるあいだも、オンラインでのコミュニティーの状況は逐次知らされる。世界各地の状況がどういうふうになっているかという情報は、アップデートを受けられるようにしています。そして、そういう情報が流れてきたら、スタンドアローンからオンラインに切り替えて観戦することもできるし、あるいは自分でいまやっているゲームをそのまま楽しむということもできる。インターネットというと、どうしても検索しなければならなくなってしまうのですが、"ゴッサムTV"では、賢く情報を提供できるように……ということをコンセプトとして考えています。いちいち検索するのではなく、情報は"ゴッサムTV"から与えられるような感じですね。

——たとえば、スタンドアローンでプレイをしていて、世界記録が更新されたらテロップが「○○さんが記録を更新しました」というふうに流れるとか？

ニック　そういったことも可能ですね。

——最速タイムを出したクルマの走行データをダウンロードし、そのゴーストカーといっしょに走れたりも……さすがにそれは難しいですか？

ニック　それもできるはずです。

——"ゴッサムTV"にはいくつかチャンネルがあるとのことですが……。

ニック　現時点では、3つのチャンネルを考えています。"ヒーローチャンネル"と、"フレンドチャンネル"、そして"リプレイ"ですね。"ヒーローチャンネル"では、まさにヒーローたちの結果を知ることができるわけです。

——ヒーローとは？

ニック　トッププレイヤーでもっともよいレースの結果を出している人たちとか、もっとも高い"クードス"の蓄積がある人たちを、『PGR3』のヒーローとして認定する予定です。それは、『PGR3』界のF1ドライバーみたいなものですね。『PGR3』では、本物のスポーツのようにヒーローというものを作り出したいと思っています。もちろん、そのための公式の大会なども予定しています。

——ヒーローは限られた人しかなれない？

ニック　グレイトな人たちと、すぐれた人たちと、それから自分が属しているグループのランク分けなど……誰もがヒーローになれるようにします。たとえば、自分のフレンドどうしのあいだでは、自分がヒーローになれるとか……。ヒーローとは、いろいろなコミュニティーの中ではベストであるということです。いずれにしても、究極の目的は『PGR3』のナンバー1ドライバーになるということなのですが……。

——それは、究極のヒーロー？

ニック　そういう究極のヒーローになると、世界中のプレイヤーから"ゴッサムTV"を通じて注目されることになります。Xbox 360では"観戦モード"といいまして、ユーザーがほかのプレイヤーのプレイを見ることができるようになっているのですが、そういったヒーローは、それだけ注目度も上がるわけです。

——観戦モードは何人くらいまで見ることができるのですか？

ニック　世界中のXbox Liveユーザーすべてです。だから、自分がどの程度視聴率を取れるかもわかるようになっているんですよ。そうなると何万人もの観衆のなかでのプレイということで、プレッシャーもかかってくる。

——まさに、本当のテレビ放送みたいですね。F1みたいに世界一決定戦が開催されるということもあり得る？

ニック　日本、アメリカ、ヨーロッパとそれぞれ地域別に生活の時間帯がありますので、基本はある程度地域別に分かれたトーナメント大会になると思います。ただ、世界一決定戦のような大会は十分可能性がありますよ。そうなると、どこかの地域では、大会を見るために早起きしないといけない……なんてこともあるかも(笑)。

——その価値は十分にあります！

ニック　いずれにせよ、これまでお話ししてきたことは、"ゴッサムTV"のほんの一部の要素でしかありません！　その全貌はいずれお話しすることになると思いますよ。

——そういえば、Xbox Liveでは何人まで同時対戦できるのでしょうか。

ニック　『PGR2』と同じ8人同時対戦は確実に実現しますが、しかし我々はもっと高い水準を目指しているので期待していてください。

——カメラアングルは固定ですか？

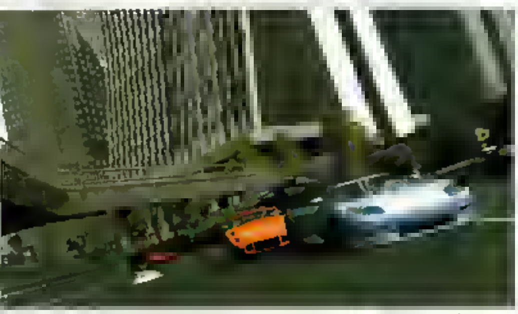
ニック　いいえ、いくつもあります。ヘリコプターによる空撮、観客席の固定カメラ、あるいはテレビ中継のような複数アングルなどを楽しめます。

——発売は非常に楽しみですが、年末を予定していると考えていいですよね？

ニック　発売時期については、もう少し待っていてください。そう遠くない時期に発表できると思いますから(笑)。期待していてください！



↑"追う者"と"追われる者"の関係が、レース単位だけでなく、プレイヤーランキングでも発生するのが『PGR3』。



↑世界中のプレイヤーがひとつの情報ソースを共有することで、"身近なライバル"としてお互い意識しあえる。



↑Xbox Liveによるネットワーク対戦は、通信速度によるタイムラグが極力発生しないよう調整される予定。

ゴッサムTVで世界がひとつのコミュニティーになる



極上のビジュアルがフライトゲームを変える!

ワールドエアフォース（仮題）

WORLD AIRFORCE

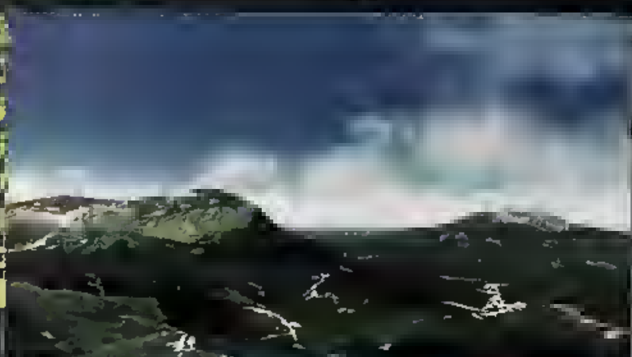
	ワールドエアフォース（仮題）		戦闘機シミュレーション
	タイトー		タイトー
	2005年冬		未定
	HDTV、5.1ch		
	対応予定		搭載予定
	未定		―

「エナジーエアフォース」シリーズを送り出したタイトーが、Xbox 360に放つ衝撃のフライトゲーム。今回は背景や地上のグラフィックを中心に本作の画面の美しさをお伝えするとともに、機体の一部を公開しよう!

フライトに花を添える鮮やかな風景!

前回の第1報で、上空を舞う戦闘機のリアルなグラフィックに目を見張った人も多かっただろう。今回は衛星からの写真をベースに作られた、リアルな背景を紹介しよう。地域や高度によって異なる空の色や、表情が違う雲にも注目。こんなリアルな背景の中をフライトできるのだ!

緑におおわれた山! そして谷!!





⬆➡山の突起や谷のくぼみもくっきり見て取れる。過去のフライトゲームでは、山肌に近づくと荒いテクスチャに興ざめすることもあったが、このゲームでは美しい風景に吸い込まれて墜落してみるのも一興!?

高原の多いアジア地方

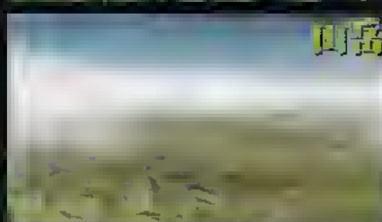
➡大地の中央に峡谷が走る。機体の通れる幅があれば、飛行することもできそうだが……?





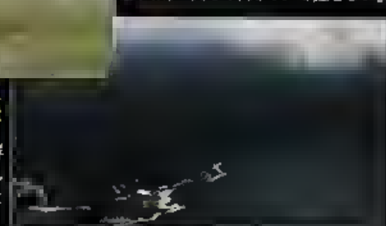
⬅見渡す限り高原が広がる、アジア地方特有の風土。地平線から雲がわき出すように見える。

岩山広がる中近東方面



⬅岩肌が連なるのは、中近東のある一帯。山にかかる雲はけっこう低く見える。このように、土地によって空や雲の雰囲気が異なり、見ていて飽きない。

群島が浮かぶ海



➡空よりも濃い紺碧の海に浮かぶ群島を中心とした光景。この海上でどんなミッションを与えられ、どんな敵機と渡り合うことになるのか……?

©TAITO CORP.2005

搭乗可能な航空機 一部を紹介

プレイヤーが操縦することとなる航空機を紹介しよう。もちろんこれがすべてではないのでこうご期待!

F-15E STRIKE EAGLE

加速力、機動性に優れた大型の制空戦闘機。世界最高の空戦能力を誇り、強力な対地攻撃能力を付加したのがストライクイーグルだ。あきれるほど大量に兵器を搭載することが可能で、その種類も非常に豊富。



↑4機もそろって迫り来るこの迫力! 美しいグラフィックと相まって、空の王者としての貫禄が漂う。



←ミサイルや爆弾などの兵装は、実際と同じものを同じ積載量で搭載、作戦に当たることができるぞ。

F/A-18E SUPER HORNET

さまざまな用途に1機種で対応できる、マルチロールファイターF/A-18。より高度な運用を実現するため、機体を大型化してエンジンを換装し、兵器搭載量や航続距離を増加させたのがF/A-18Eだ。



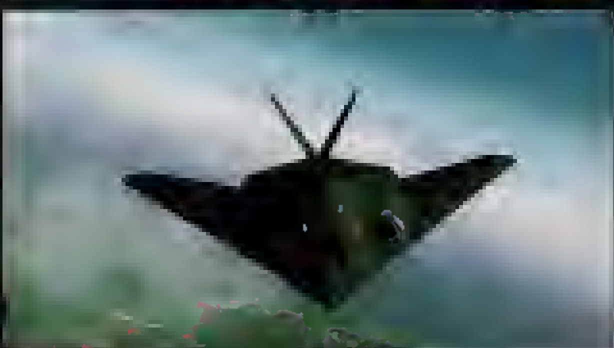
←戦闘機を迎撃してさらに爆撃を行うといったことも、マルチロールファイターならお手のもの。



↓本作ではウィングマン(僚機)と平行に飛んだり、ウィングマンを追尾して飛行することも可能となっている。

F-117 NIGHT HAWK

敵地に潜入して奇襲攻撃を得意とするステルス戦闘機。平面で構成された独特の外観は、レーダーによる発見を防ぐため。またそれだけでなくエンジン音や肉眼での視認性も抑えるなど、隠密性の確保を徹底している。



→ステルス性を最優先したF-117は、その分野ではF/A-22以上の能力を持つと言われている。

F/A-22 RAPTOR

「エナジーエアフォース」シリーズでもお馴染みの、現在世界最強と言われる戦闘機。F-15と同等のサイズの機体に出力30パーセント増しのエンジンを搭載し、驚異的な機動性を有するうえ、ステルス性まで兼ね備える化け物。



←ラプターとは、鷲や鷹、知の象徴とされるフクロウなどを総称する猛禽類という意味も。

基地の光景も美しすぎてウレシイ悲鳴!

過去のフライトゲームでは、自軍の基地に味方機がまったくいない状況がふつうだったが、これは表示ポリゴン数が少なかったため。本作では滑走路にもハンガーにもあふれんばかりの戦闘機が待機して、最前線の緊張感がひしひしと伝わってくる!!



→奥の格納庫と手前のF-117の遠近感が、まるで実写のようだ。



←中に待機するパイロットまで視認できて、もはや写真そのもの!

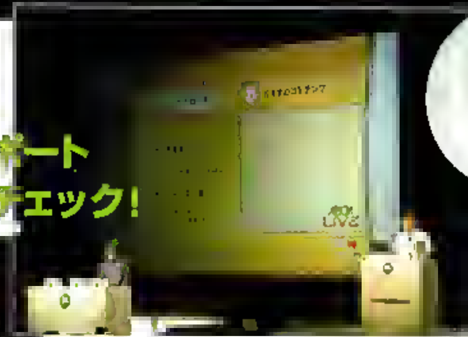


短期集中連載

Anatomy of Xbox 360

Xbox 360 徹底解剖!!

いくら機能がすぐれていようと、使い勝手がよくなくては話にならない。そういった意味で、マイクロソフト陣営がXbox 360で力を入れているのが、インターフェースだ。今回は、一新されたインターフェースに迫る！





次世代へのパスポート 気になる機能をチェック！

⬆7月25日のXbox Summit 2005では，ハードまわりで唯一'ブレード'の詳細が紹介された。その斬新なデザインに注目が集まったのだ。

⬅ワイヤレスコントローラーを使って、間中氏によりデモンストレーションが披露された。

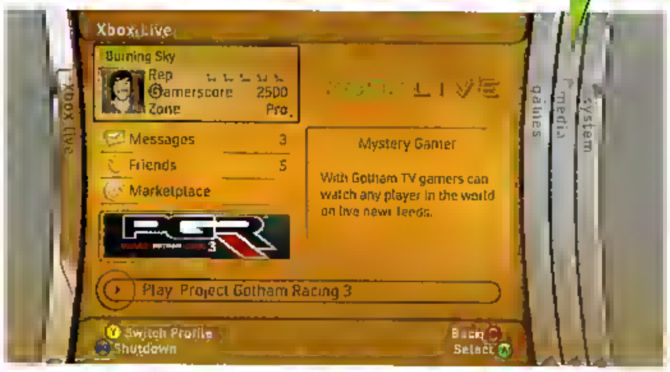
Xbox Summit 2005の模様から 驚異のインターフェース"ブレード"の使い勝手のよさを徹底検証する!!

ブレードとは？

Xbox 360のインターフェースのこと。レイアウトの横面の形状が刃（ブレード）に似ていることから、そう呼ばれることになった。ブレードは、"ゲームブレード"など4種類用意されている。

従来の家庭用ゲーム機にはない、さまざまな新しいテクノロジーを実装しているXbox 360。次世代を謳うにふさわしく，"マルチコア"や"ワイヤレス"など、注目すべき要素は多い。しかし、新しくなったのは機能面ばかりではない。インターフェースもそれまでのものから一新。機能の充実ぶりに呼応するかのように、より使い勝手がよくなっているのだ。その見た目から"ブレード"と呼ばれるインターフェースは、"ゲームブレード"、"Xbox Liveブレード"、"メディアブレード"，"システムブレード"の4つから構成されており、まさにXbox 360と僕らとをつなぐパスポートの役割を担っているのだ。

今回は、7月25日のXbox Summit 2005で行なわれた、マイクロソフト、Xbox事業本部 プラットフォーム開発統括部、間中信一氏によるデモンストレーションをもとに、次世代のインターフェース"ブレード"のヒミツに迫ってみることにしよう。

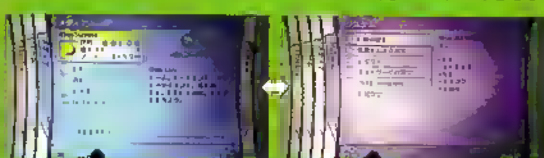


ブレードの操作方法はこうなる!!

ここでは、ブレードの操作方法を紹介していこう。デモンストレーションの内容を見る限りでは、いたってシンプルで合理的な操作方法のようだ。

1 ブレードを替えるにはスティックを左右に動かす

ブレードには4種類あるのはすでにお伝えしたとおりだが，ブレードを替えたい場合は、スティックを左右に動かすだけでよい。まるで本のページをめくるように、つぎのブレードを見ることができるようになる。



⬅スティックを左右に動かすことで、簡単にブレード間を移動することができる。

2 ブレードの中ではスティックを上下に

ひとつのブレード内を移動するには、スティックを上下に動かすこと。順番どおりに項目を移動していく。項目を選択するときはAボタン。



⬅ブレードの中を移動する場合、スティックを上下に。

3 どのボタンを使えるかの下に表示される

現時点でどのボタンが使えるかは，ブレードの下に表示される。これさえ見ていけば，操作方法に悩むということはないだろう。

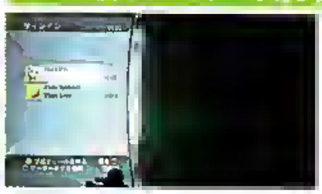


⬅画面下に、そのときに使えるボタンが表示される。

インターフェース 1 基本となるのはゲームブレード

Xbox 360における，基本のインターフェース。ディスクを入れない状態で立ち上げると、このゲームブレードとなる。イベント中にあまり詳しく語られることはなかったが、Xbox 360ではユーザー単位でマシンに登録。そのIDは'ゲーマーカード"として管理されることになる。ゲーマーカードは簡単に切り替えが可能となっている。そのほか、ゲームブレードでは，実績や遊んだゲーム，Xbox Live アーケードやデモなどを選べる。

個々のユーザーの切り替えも簡単にできちゃう！



⬆ユーザー単位で管理されるXbox 360。別々のユーザーが1台でプレイする機会も。



⬆その場合は、簡単な操作でユーザーを切り替えることができるようになっている。

Pick Up ユーザーの嗜好がわかるゲーマーカード

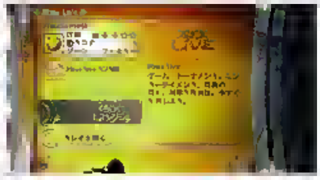
オンラインだろうとオフラインだろうと、とにかく作成することになるのがゲーマーカード。自分のIDとも言うべきゲーマーカードでは，自分のプレイ履歴などがわかるようになる。



⬅ゲームに関するさまざまな情報がつまったゲーマーカード。

インターフェース2 充実した機能のXbox Liveブレード

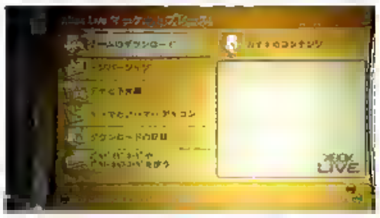
Xbox Summit 2005で間中氏が説明していたとおり、今回のXbox 360では、「システムでできることと、ゲーム単位でできることとを切り分けている」という。そして、ゲームとは別に、オンラインでできる機能をすべて盛り込んだのが、第二のブレードともいうべき、Xbox Liveブレードだ。Xbox Liveブレード自体もゲーマーカードにより管理され、プレイヤーはこのゲーマーカードを通じて、オンラインの対戦相手のゲームに対する嗜好や、レベルなどを知ることになる。



↑使用頻度が高くなるだろう、Xbox Liveブレード。Xbox Liveの機能を集約している。

そして、Xbox Liveブレードの目玉となるのが、Xbox Liveマーケットプレースだ。プレイヤーはここでXbox Liveアーケードなどのゲームや、その時点でプレイしているゲームの追加シナリオ、アイテムや武器といった、有料コンテンツを購入できるようになる。ちなみに、このXbox Liveマーケットプレースへは、DVDで映画を見ていたり、ゲームをプレイしている最中でも、コントローラーの真ん中にある"Xboxガイドボタン"を押すことで、即座に移動できる。

そのほか、Xbox Liveブレードでは、ビデオメッセージやボイスメッセージのやりとりなども可能になっている。およそXbox Liveに関する機能は、すべてこのXbox Liveブレードに集約されていると言っていい。

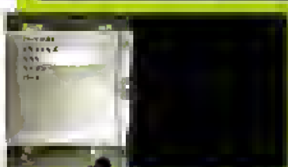


↑Xbox 360で新しくなったXbox Live機能の目玉ともいうべき、Xbox Liveマーケットプレース。

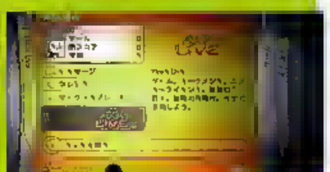
Pick Up 背景の色なども自由にカスタマイズできる

Xbox 360の特徴のひとつである"カスタマイズ"は、ブレードにも及んでいる。ブレードの"スキン"（いわゆる壁紙）などをお好みのタイプに変更できるのだ。この"スキン"はXbox Liveにてダウンロード配信される予定。まさに、自分好みのブレードが設定できてしまうというわけ。

思いのままに変更可能！



↑その時々の気分に合わせて壁紙などを変更。



↑ゲームに合わせてブレードの色を変える、などということもアリかも。

インターフェース3 エンターテインメントを楽しむメディアブレード

「デジタルエンターテインメントの中心に位置する」というコンセプトのもとで開発されたXbox 360は、映画を見たり、CDを聴いたり、デジタルカメラの画像を閲覧したりといった、エンターテインメントを楽しむための機能が充実している。そんなデジタルコンテンツへのインターフェースを一手に担うのが、メディアブレードだ。



↑ゲーム以外の部分を一手に引き受けるインターフェースのメディアブレード。

発表会では、デジタルカメラをUSBケーブルにてXbox 360に接続。デジカメの映像をスライドショーにして、さらにそれにBGMを加えてデモンストレーション……といったデモを披露していた。「Xbox 360では接続されているさまざまなデバイスを閲覧できる機能がある」（間中氏）とのことで、Xbox 360の新たな可能性を拓くのが、メディアブレードなのだ。

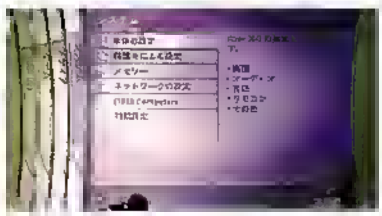
スライドショーなども簡単に！



↑発表会ではUSBケーブルを使ってデジカメをXbox 360に接続。デジカメの映像をサムネイルにして表示→スライドショーというデモを披露していた。

インターフェース4 保護設定などを行なうシステムブレード

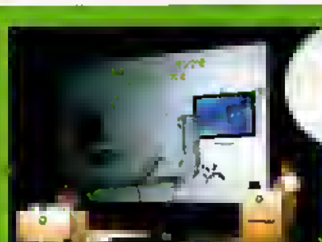
最後に紹介するのはシステムブレード。ゲームファンにとっては、4つのブレードのなかでももっとも使用頻度は低いだろうが、ひとつの注目すべき機能が実装されている。それは、"保護設定（ファミリーセッティング、いわゆるペアレンタルコントロール）"だ。ここへきて日本においてもゲームソフトの"有害図書"問題が盛んに話題にされる。それへの対応策……というわけでもないだろうが、Xbox 360では、"保護設定"により、CEROの年齢区分に準拠して、プレイヤーが基準の年齢を満たしていない場合は、ゲームソフトに対してプロテクトをかけられるようになっているのだ。小さい子供を持つ親などにとっては、けっこううれしい機能と言える。



↑発表会ではほとんど触れられなかったが、キメこまやかなサービスが光るシステムブレードだ。

メディアセンターエディションとの連動も！

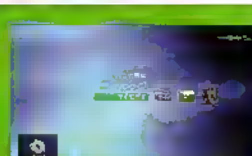
パソコンとXbox 360との連動は、早い段階からアピールされてきた機能であり、マイクロソフトが推進する次世代機のキーワード"コネクティビティー"にも通底するものだ。具体的な連動内容としては、メディアブレードをとおして、ウインドウズXPメディアセンターエディションと接続。パソコンの中のデジタルカメラの映像をテレビで楽しんだり、テレビ放送をパソコンに録画したり……といったことが可能に。"Xbox 360ユニバーサルメディアリモコン"には、"ウインドウズボタン"が搭載されており、そのボタンを押すことで一般のAV機器と同じ操作性を確保できることになる。ちなみに、Xbox 360を介して見るメディアセンターエディションのインターフェースは、パソコンのものといっしょなので、何の違和感もなく操作できるようになっている。デジタルエンターテインメントの中心となることが命題のXbox 360にとって、今後その重要性は増すかもしれない、メディアセンターエディションとの連動だ。



↑発表会では、かなりの時間を割いてメディアセンターエディションとの連動が説明された。



←"ウインドウズボタン"を搭載（真ん中の緑色のボタンがそれ）。



↑パソコンと同じインターフェースなので、違和感がないのでは？



↑パソコンの高画質映像を、ハイビジョン映像で……なんてことも！



総力特集

From Creators' Eye

The Possibility of Xbox 360

Special Interview

ゲームクリエーターが見る Xbox 360の

いよいよ本格的に動き出すXbox 360――。次世代機で果たしてどのようなゲームが実現するのか、ユーザーにとっても期待はひとしおといったところだが、いままさに、Xbox 360と格闘している人々がいる。そう、ゲームクリエーターだ。最前線に立つ彼らは、何を思い、ソフトの開発に取り組んでいるのか？ 今回は、サードパーティーの一流クリエーター11組に登場していただき、Xbox 360の持つ可能性について聞いた！

垂直方向への進化はもちろんのこと、横方向への広がりをも見せてくれる

Creator's File#01 カプコン
プロデューサー **稲船敬二**氏



P.40

ノウハウの蓄積やライブラリを共有しやすい、足し算で計算できる

Creator's File#02 キャビア
チーフプロデューサー **岩崎拓矢**氏



P.41

画面全体がリアルな雰囲気をかもし出せるようになり，存在感が現行機のそれとは違う

Creator's File#03 フロム・ソフトウェア
プロデューサー **竹内将典**氏



P.42

いままでカットしていた首都高の見えない部分まで再現できてしまう

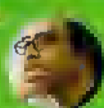
Creator's File#04 元気
プログラマー **大谷孝治**氏



P.43

データコンテンツの精度が現行機の10倍。それだけ高い水準を要求される

Creator's File#05 コナミ
プロデューサー **内田明理**氏



P.44

人間の欲望である"体験したい"をしっかりと叶えられるハード

Creator's File#06 ナムコ
プロデューサー **川島健太郎**氏



P.45

Xbox 360みたいなすごいハードが出たら黙っていられない……ところがありました

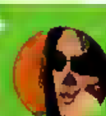
Creator's File#07 タイトー
ディレクター **新地真人**氏



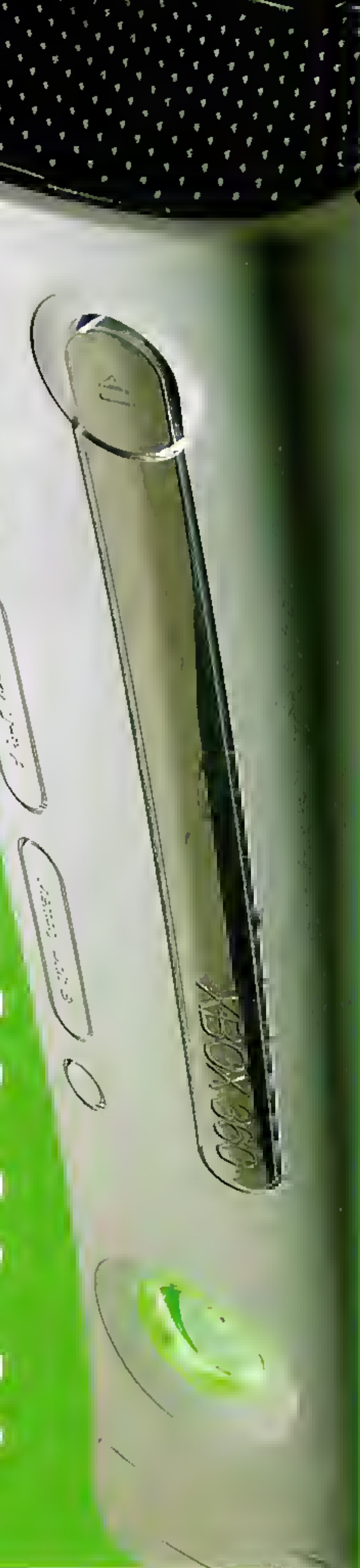
P.46

マシン性能に関しては、現時点で考える限りもっとも合理的だ

Creator's File#08 テクモ
プロデューサー **板垣伴信**氏



P.47



可能性

Xbox Liveをプレイすることで、ユーザーにどのような化学反応が生まれるか、本当に楽しみ

Creator's File#09 SNKプレイモア
プロデューサー **細谷壮一郎**氏



P.48

CPUが3つ載っているのは、技術屋として純粋にワクワクしました

Creator's File#10 スクウェア・エニックス
プログラマー **山本泰弘**氏



P.49

Xbox 360だからできるというよりは、Xbox 360だから表現したくなるんです

Creator's File#11 ユークス
プロジェクトディレクター **伊東弘二**氏



P.50

マイクロソフト&ファーストパーティーのクリエーターがみるXbox 360の真実

（本誌からの抜粋）

○ハードウェアとそれを引き出すソフトウェア、そしてサービスが有機的に統合されたものとしての"総合力"という意味では、Xbox 360がいちばんすぐれていると思っています。

（マイクロソフト／丸山嘉浩氏）

○テクニカルな面でいちばん重視していたのは、ゲームの作りやすさを前提とした、マシンバランスのよさです。いくらスペックがすぐれていても、開発のしやすさに難があったらどうにもならないですから。目指したのは、究極のプラットフォームです。

（マイクロソフト／J アラード氏）

○クリエーターへ過剰な負担がかかることは絶対に回避したかった。そのためのアプローチのしかたはふた通りありました。①いかに大量のデータを効率的に処理するか、②実際にゲームを作る人に、いかに負担をかけずに処理できるか……そこでたどりついたのが自動生成で処理するという発想でした。

（マイクロソフト/間中信一氏）

○（Xbox 360は）もちろんハードスペック的にはすごいものがあると思います。ただ、本当に大きいのは、いままでは限界ギリギリで攻めていたのが、それまでの制約がなくなって、自分たちの好みで自由に決められるようになったところでしょうね。どちらかというとソフト主導でいける。

（ミストウォーカー／坂口博信氏）

○単純にハイスペック化するだけでも、可能性はかなり広がると思いますよ。ゲームクリエーターはどん欲なので、スペックが上がれば上がるほどうれしい。あと、クリエーターにとって何よりもクリエイティビティーを喚起されるのは、新しい機能の追加ですね。

（ゲームリパブリック／岡本吉起氏）

○そのうち映画を見るよりも、インタラクティブなエンターテインメントのほうがおもしろい時代がくるかもしれませんよ。Xbox 360というのは、そのスタートラインとなり得るポテンシャルを持っていると思います。

（キュー エンタテインメント／水口哲也氏）

Creator's File#01
カプコン
[CAPCOM]

プロデューサー 稲船敬二氏

Xbox 360は工夫しだいで無限の可能性を見せられる

CAPCOM
Keiji Inafune

トップバッターを飾るのは、カプコンにおいて開発を統轄する稲船敬二氏。Xbox 360用の『デッドライジング』ではプロデューサーを務める稲船氏に、まずは、Xbox 360に対する率直な感想を聞いてみることにしよう。

Xbox 360の開発感覚はファミコンと似ている!?

――いよいよXbox 360の開発も本格的になっているようですね。

稲船 初期段階の開発キットをもらった時点で「これは相当できるな」という思いがあったのですが、それはあくまで「いままでの延長線上ですごいことができる」という印象でした。ところが、βキットを触ってみてビックリしました。「これはとんでもないことになるな」と、正直思いましたよ。

――ほう、それはどんな点が?

稲船 次世代機なので、グラフィックが美麗になるといった垂直方向への進化は、ある意味当然なのですが、Xbox 360は横方向への広がりも許してくれる。その分、いままでの法則に則ってプログラムを組んでいても、おそらくいいものにはならない。いままでやれなかったことややらなかったこと、違う技術を使うことが必要になってくる。たぶん、力技だけではダメなんです。これに近い開発感覚のゲーム機が過去にあって、じつはそれはファミコンなんです。Xbox 360はファミコンソフトを作るときの感覚に似ている(笑)。

ファミコンというのはとても奥が深いハードで、決められたスペックのなかで作るとロクなものはできないのですが、工夫しだいでは、いくらでもいろいろなものを見せられるんです。いかに工夫するかで無限の可能性を提供できる、それがXbox 360ですね。

その一例に"マルチコア"があります。マルチコアは、どこに何を配分するかで大きく変わってくる。Xbox 360を活かすも殺すもマルチコアの使いかたしだいで、作り手の実力が試されます。

――開発環境自体は、非常に間口が広いんですけどねえ……。

稲船 そう。かなり開発者フレンドリーですね(笑)。そういった意味では、Direct Xをベースにしているので、未知の工夫は必要ないですよ。ただし、そういった間口の広さにあぐらをかいていると痛い目に遭う。たぶん、Xbox 360が発売されてからしばらくは、ふたとおりのゲームが出るんじゃないかな。「これなら現行機で十分」というゲームと、「これぞXbox 360!」というゲーム。もちろんカプコンは、後者のゲームしか出すつもりはありませんよ(笑)。

――『デッドライジング』の画面などを見ると、確かに次世代のクオリティーが感じられますね。

稲船 その分開発の負担もたいへんで……(笑)。画面すべてにピントが合うシャープな映像なので、背景まで含めて全部描き込まないといけない。看板のひとつひとつに至るまで、ごまかしが効かないんですよ。それだけ空気を描けるのですが。いままでは"空気感"のようなものは出しづらかったのですが、Xbox 360では熱気や寒さといった感覚を、画面で表現することができる。いま、うちのエフェクトを作る部隊が悲鳴をあげながらフル回転していますよ(笑)。



←本体と同時に近いタイミングで発売予定だという『デッドライジング』。ゾンビがわらわらと登場するさまは、まさに次世代機ならではの大迫力と言っていいだろう。

参加しやすいXbox Liveはもっとも魅力を感じる

――では、Xbox Liveについてはどう判断しているのですか?

稲船 じつはいちばん注目しなければならない点こそXbox Liveで、私はXbox 360でいちばん魅力的なところだと思っています。現行機でXbox Liveを立ち上げましたが、"成功した"とまではいかなくても、とりあえずのきっかけは掴んだのではないでしょうか。Xbox Liveが本当に花開くのはXbox 360ですよ。作り手も遊ぶ側も参加しやすい環境が整っているので、Xbox Liveの可能性はかなり大きいと考えていますね。

――カプコンも、Xbox Live対応タイトルには積極的に取り組む?

稲船 もちろん。『バイオハザード』シリーズのように、ひとりで遊ぶおもしろさをもったゲームも追求しますが、カプコンはもともと、対戦格闘のように、人と遊ぶことが楽しいゲームを作ってきたメーカーですからね。

――いま話に出た『バイオハザード5』も、Xbox 360では気になるタイトルですが……。

稲船 次世代機のすべてを引き出すべく開発していますよ。いまは最初の企画の部分を、何度も練り直している最中です。次世代機へのユーザーの期待感はこれまで以上のものになっていると感じています。そんなユーザーの期待を裏切らないように、これまでに例を見ない、開発環境で取り組んでいますよ。ふつうゲームは、100人中90人くらいに満足してもらえれば、合格点をあげられるのでしょうが、『バイオハザード5』では100人中100人に「参った!」と言わせたい。ですので、皆さんにプレイしていただくのは、かなりさきになってしまうでしょうね。

――カプコン的にも、Xbox 360にはかなり力が入っている?

稲船 カプコンはマルチプラットフォーム戦略をとっているのですが、次世代機はそれぞれに違ったよさがあり、これまでにないスペックの高さを持っているので、ソフトの開発者としては、そのクオリティーをどこまで活かせるかといった部分には注力しますね。ハードメーカーさんもそれぞれ、発売に向けてのプロモーションが進む中、ソフトの充実にもかなり力を注いでおられるので、そんなメーカーさんの本気度や熱い思いにも答えたいと、力が入ります。正直以前は、「これ以上ハイスペックのマシンは必要ないかな」って思っていたんですが、次世代機のようなハードの進化を目の当たりにすると、これが"スタンダードクオリティー"になっていくのかな……と実感しています。



稲船敬二 常務執行役員、開発統括。カプコンの誇る精鋭開発部隊をとりまとめる。『ロックマン』シリーズ、『デッドライジング』などのプロデュースを務める。Xbox 360向けに、ほかにもタイトルを準備中とか。

Key Word

垂直進化と横への広がり

稲船氏のお話で興味深かったのは、Xbox 360のもつ可能性へ言及したくだり。Xbox 360は、「垂直方向(グラフィックなど)への進化はもちろん、横方向への広がりをも許してくれるハード」だという。つまり、いいゲームを作るには、何らかの"工夫"が必要になると言うのだ。そういった意味では、Xbox 360は、クリエーターそしてゲームメーカーの力量が試されるハードなのだろう。本体の発売からしばらくは、ふたつのタイプのソフトが出るのではないか、と稲船氏は言う。カプコンがどんな「スゴイ」と思わせるソフトを見せてくれるのか、楽しみだ。



←屈指のキラータイトル『バイオハザード5』の発売はしばらくさきのよう……。

Photograph : Naoki Yukioka

©CAPCOM CO.,LTD ALL RIGHTS. RESERVED.

Creator's File#02
キャビア [CAVIA] チーフプロデューサー 岩崎拓矢氏

Xbox 360はクリエーターの資産を共有しやすいハード

Takuya Iwasaki CAVIA

大手開発会社として、関係者のあいだではおなじみの存在だったキャビア。成長著しい彼らはXbox 360での開発に熱い眼差しを向けている。ここでは、開発を統轄する岩崎拓也氏に、Xbox 360にかける意気込みのほどを聞いてみた。

フットワークを軽くして カジュアルな感覚のゲームを

――Xbox 360のプロジェクトはどの程度動いているのですか？

岩崎 いまハードの研究をしている段階です。次世代機のプロジェクトはいくつか進行していますが、Xbox 360がいちばん進んでいます。社長の中山がXbox 360に早期に参入するという経営判断をしていて、かなりのスタッフをXbox 360に割いていますよ。関係の近いところでは、アートゥーンとフィールプラスがあるのですが、それぞれ『ブルードラゴン』と『ロストオデッセイ』を開発しているので、当然、私たちとしても力を入れないわけにはいかない(笑)。

――おお、大作ばかりだ(笑)。キャビアさんも気合がはいりますね！

岩崎 そうですね。「ゲームはどう変わるんだろう」ということにチャレンジしていきたいと思っています。ソフトを作って、発表して、遊んでもらって、いろんな意見をいただいて、その意見を反映して次回作をブラッシュアップして、という一連の流れをスピーディーにやっていきたいですね。大作はグループ会社に任せて(笑)。キャビアとしては、フットワークを軽くして、カジュアルな感覚で取り組んでいきたい。そういったスタンスを許してくれる懐の深さが、Xbox 360にはありますよ。

ハードの新しい機能を いかにうまく活用するか

――実際に、Xbox 360に触ってみての感想を教えてください。

岩崎 Xbox 360で印象的なのは、開発環境の充実ぶりです。マイクロソフトさんのサポート体制もすぐれているので、「なんでも作れる」という気になってしまう。ただこれは、諸刃の剣で、"ハードの性能が上がるから、ゲームもおもしろくなる"という誤解をクリエーターがすべきではないと思っています。Xbox 360という新しいハードの技術的な部分を、どうゲームに活かしていくか、ということを真剣に考えないと、ゲーム性が発展しないままに終わってしまう危機感があります。

――技術だけを追い求めていてもいけないということですね。

岩崎 そうですね。たとえば、ハイビジョンで出力された映像を見ると、みんな「おおっ！」と思うし、ワクワクするのでしょうが、一方で「ユーザーの方がどれくらいそれを望んでいるのか」という疑問を、頭の片隅にでもいいから残しておかないといけない。どれだけの人がハイビジョンでゲームを楽しんでもらえるか、ということを考えた場合、映像表現としての精度が上がった分、なにか新しいものをプラスしないと、"ハイビジョンでただ絵がキレイになっただけ"で終わってしまいかねない。とはいえ、ソフトの作りやすさは、大きな利点だと思いますよ。

――その"作りやすさ"というのは、どのような部分なのでしょうか？

岩崎 足し算で開発ができるようになった……といったところでしょうか。たとえば、従来だと別々のチームでプロジェクトを走らせていた場合、Aというプログラムのこの部分とBというプログラムのこの部分を合体させて、ひとつのソフトに作り上げる……といったことはほとんどできなかった。ところが、Xbox 360だと、それを積み木のように積み上げていくことが、ある程度は可能なんです。

――それだけ、開発の資産を共有しやすいということですか？

岩崎 そのとおりです。たとえば、1本ゲームを作ったら、必要な部分を活かしてほかのソフトに組み込むことができる。波のうねりとかにしても、一度作っておけば、ほかで使用できるわけです。しかもそれは、"流用"というレベルにはとどまらないようなアレンジを加えることができるんです。

――Xbox 360用のソフトを作れば作るほど、ノウハウやライブラリも溜まってうまみが出ると？

岩崎 基本的にはそうです。これはあくまで可能性の話なのですが、Xbox 360のソフトを開発しているグループ会社どうしがノウハウを共有すれば、かなり強力な資産になるでしょうねえ。

物理演算処理の技術を "おもてなし"に昇華させたい

――Xbox 360で注目している機能などはありますか？

岩崎 "物理演算処理"と"オンライン"はキーワードとして押さえておきたいです。もちろん、それらのキーワードが、ゲームにどのようなおもしろさを提供するのか……という命題に答えることが前提になりますけれど。たとえば、物理演算処理で言うと、Xbox 360ではモノが壊れたり、服がヒラヒラする……といったことをハードのほうで表現してくれるのですが、それはゲームとしてのおもしろさとは別物ですよね。いくら壊れかたがキレイになっても、それだけだと従来のエフェクトと大差ない。せっかく物理演算処理を使うのだったら、モノが壊れたら、壊れたさきのことまでゲームに関係してくるようなゲーム性を付与しないといけない。偶然壊れたものが折り重なって、そこでさらにゲームに変化を及ぼすとか……。あいまいな表現になってしまって申し訳ないのですが……(笑)。

――つまり、せっかくの新しい技術をどう活用するかが、ポイントだということですね？

岩崎 物理演算処理をそのまま使っても、しょせんはただのシミュレーターなわけで、ちゃんとユーザーの方に"おもてなし"ができるようにしないといけないですよね。

――Xbox Liveについては？

岩崎 ようやく誰もがオンラインゲームが遊べる状態になるなかで、もう一度ネットワークのおもしろさを突き詰めてみたいと思っています。で、個人的に注目しているのは、Xbox Liveアーケードです。会社として企画が動いているわけではありませんが、いろいろなソフトウェアを気軽にダウンロードして遊べるというのは、今後ゲーム業界の主流になるのかもしれないとすら思っています。ビジネス的にパッケージで売るよりもリスクは少ないし、いろいろなアイデアを試す余地がある。いずれにせよ、今後のキャビアのタイトルにご期待ください。



岩崎拓矢 制作企画部、部長。プレイステーション2版『ドラッグ オン ドラグーン』シリーズや『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』など、キャビアのほぼすべての作品をプロデュースする。

Key Word

新規参入

キャビアというと、ゲームファンにはあまりなじみがないかもしれないが、もともとセガの社長だった中山隼雄氏が2000年に設立。数々の良作の開発を手がけてきたメーカーとして関係者にはおなじみの存在。あるいは、プレイステーション2版『ドラッグ オン ドラグーン』シリーズを開発した会社、といったほうがわかりやすいかも。そのキャビアが表舞台に出てこようとしている。このご時世にパブリッシャーとして展開するのは、かなりの覚悟が必要だとは思われるが、それもXbox 360というハードの魅力が招いてのこと。開発環境の容易さなどから、今後Xbox 360への新規参入メーカーが増えることが期待される。そのへんもXbox 360のアドバンテージになるのでは。「キャビアは、新しいことをどんどんやりたいというスタッフばかり。Xbox 360でさらに自分たちの技術力を高められるようなタイトルを作っていきたい」(岩崎氏)という。その成果が待ち遠しい。

Photograph : Yukiko Nakagawa

フロム・ソフトウェア [From Software] プロデューサー 竹内将典氏

マイクロソフトは、開発環境を整えてくれるパワーが違う

From Software
Masanori Takeuchi

現行機から積極的にソフト展開していたメーカーといえば、まずはフロム・ソフトウェアだろう。マイクロソフトハードに豊富なノウハウを持つ同社は、Xbox 360向けにRPGを準備中だ。プロデューサーの竹内将典氏に聞いた。

3つのマルチコアが開く 大いなるパフォーマンス

――Xbox 360の開発を手がけての率直な感想は？

竹内　もともとソフトウェアを手がけているマイクロソフトさんらしく、開発環境を整えてくれるパワーが違う……といったところでしょうか。問題が起きた場合のレスポンスも早いし、高度な難問にもきちんと答えてくれる。一方で、「このマップのこの1シーンで、パフォーマンスが出ないのですが……」といった細かい質問にも対応してくれる。いま私たちでは、『[eM] -eNCHANT arM-』を開発しているのですが、本体発売と同時にRPGをリリースできる予定が立ったのも、そういったマイクロソフトさんのサポートによるところが大きいですね。

――現行機からXbox 360へと移行するにあたって、開発する側としてとくに変わった部分などは？

竹内　ふたつあります。ひとつは技術的な難しさ。ご存じのとおり、Xbox 360ではCPUが3つある、"マルチコア"を採用しているのですが、この使いかたしだいで、パフォーマンスが劇的に違ってくるんですよ。CPUをひとつしか使わない場合と、3つの処理を分けて使う場合とでは、明らかにパフォーマンスが違ってくる。技術屋として、そのへんはやりがいのある部分でもあり、苦労している部分でもありますね。もうひとつはグラフィック。端的に言うと、"空間を表現する"ということが、この世代になってやっとできるようになったということですね。



←フロム・ソフトウェアが満を持して放つ、近未来を舞台にしたファンタジーRPG。同社は、ほかにXbox 360ではセガから発売の「クロムハウンズ」の開発も担当する。

リアルな雰囲気をかもし出せる Xbox 360は画面の存在感が違う

――グラフィックがよりリアルになったということですか？

竹内　それは単純に、人の肌や鉄の表面といったパーツがリアルに描けるようになった……ということを指すわけではありません。ゲーム画面全体がリアルな雰囲気をかもし出せるようになった……とでも言いましょうか、画面の存在感が現行機のそれとはかなり違ってきていると思いますね。

さらに、今回ハイビジョンテレビに標準対応することで、16：9の画面比率になりましたが、映画のワイドスクリーンにしても、人間の視野角が臨場感を感じるサイズという根拠に基づいてのものですから、比率による効果というものもある。グラフィックの向上と、画面比率による相乗効果があいまって、リアルかつ臨場感のある絵ができていると思いますね。

――画面比率からも次世代を感じることができるということですね。

竹内　現行の4：3に比べ横長になるので、ユーザーインターフェースの感覚も変わってくるでしょうね。いままで少し窮屈に感じられていたものも、見やすくなると思いますよ。ただ、『[eM]』の場合、通常のテレビで見ると、上下に黒い帯がついて、ふつうより小さく感じられるかもしれないので、ぜひハイビジョンテレビで楽しんでほしい。あまりにも細かい表示が可能になるので、14インチサイズのテレビとかで見ると、文字が読みづらいかもしれない(笑)。

2枚組以上は確定に!? 直面している容量との戦い

――それだけ画面の情報が多いと、容量もかなり食いそうですね。

竹内　それがいままさに、私たちの直面している問題ですね(笑)。『[eM]』に関して言うならば、すでにDVD-ROM1枚に収まり切らないようなデータ量です。まあ、RPGなので2枚組もやむなしかな……とは思っているのですが、じつは2枚に収まるかどうかも怪しいという(笑)。プリレンダリングのムービーが入っていない状況でこれなんで、少し頭を悩ませているところですね。データを圧縮するなど、いろいろな対応策を考えてはいるのですが……。

――マイクロソフトによれば、転送速度も含めていちばんパフォーマンスが出るのは、DVD-ROMだろう……との判断のようですが。

竹内　Xbox 360では、ハードディスクからデータを読むとかなりスピードが速いので、ストレスも相当下がると思います。そしてじつは、『[eM]』も、ハードディスクがあるとより快適になるようにソフトを設計しているんです。ですので、本体購入時は、ぜひハードディスク搭載版を選んでいただきたいなと思っています(笑)。

転送速度でいうと、メモリの多さもひとつのポイントになると思いますね。Xbox 360では512MBという大容量のメモリを実現していて、これはすごい助かることなのですが、一方でDVD-ROMから読み出せるデータの転送レートというのが、1秒間に最低7MBくらいなんです。とすると、単純計算で512MBの容量をいっぱいにするのに60秒間もかかってしまう。ゲームを始めるまでに50秒間もかかってしまったら、さすがにユーザーの方もげんなりするでしょうから、そういった面での調整も出てくるでしょうね。

――『[eM]』でどのような次世代のゲームが表現されるのか、ますます楽しみになりました。

竹内　まずは、9月の東京ゲームショウで皆さんに『[eM]』を体験してもらうべく、急ピッチで作業を進めているところです。東京ゲームショウでは、2種類の体験版を予定しているんですよ。ひとつはストーリー色が強く、本編の最初の部分を楽しめるもの。もうひとつは世界観を理解できるものです。両方とも、いままでナイショにしていた戦闘シーンがプレイできるようになっているんですよ。楽しみにしていてください。



竹内将典　現行機では、「O・TO・GI」シリーズや「メタルウルフカオス」のプロデュースを担当する。「個人的には、「O・TO・GI」はXbox 360でも出してみたいと思っています」と気になる発言も。

Key Word

開発キットとサポート

これはどのクリエーターにも共通した意見だが、とにかくXbox 360でのマイクロソフトのサポートは充実しているようだ。きめ細かい対応に、かなり助けられていることも多いとか。一方で、Xbox 360の開発はDirectXをベースにしており、開発のしやすさはゲーム業界でも共通の認識になっている。マイクロソフトは以前からことあるごとに「クリエーターが開発しやすい環境作りを目指す」という旨の発言をくり返してきたが、Xbox 360が実際に動き出したいま、"開発キット"と"サポート"という両面において、その言葉に偽りはなかったようだ。ましてやフロム・ソフトウェアには、現行機の段階から培ってきた、マイクロソフトハードに対するノウハウの蓄積とスタッフ間の密接な関係という、お金では買えない財産がある。フロム・ソフトウェアがXbox 360でどのような次世代のゲームを実現してくれるのか、古くからのXboxユーザーは期待しないわけにはいかない。

Photograph : Yukiko Nakagawa

©2005 From Software,Inc.All rights reserved
※画面写真は開発中のものです。

Creator's File#04

元気
[GENKI]

プログラマー 大谷孝治氏

ピクセルシェーダーにより、表現能力は飛躍的にアップする

Kouji Ohtani
GENKI

確かな開発力で知られる元気は、主力タイトルのひとつ『首都高バトル(仮題)』をXbox 360に投入する。次世代機という新しい器を得て、人気シリーズはどのように生まれ変わるのか? プログラムを担当する大谷孝治氏に聞いた。

いままでカットしていた部分も表現できるXbox 360の能力

――実際にXbox 360に触ってみての感想を教えてください。

大谷 可能性としてできることが多すぎて、どこからアプローチしていけばいいのか迷いましたね。とくに注目しているのがピクセルシェーダー(3Dグラフィックの描画計算を行うプログラムのこと)です。Xbox 360ではピクセルシェーダーが充実しているのですが、いままでの家庭用ゲーム機では、ピクセルシェーダーを使ったプログラムは一般的ではなかった。そういった意味では、手探り状態で開発を進めているところです。

――いままでのノウハウは通用しないということですか?

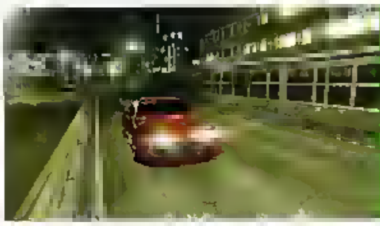
大谷 そんな一面もありますね。一方で、海外(とくにPC)ゲームではピクセルシェーダーが一般的で、けっこう上手に使いこなしているクレエーターも多い。5月のE3で、『PRG-プロジェクトゴッサムレーシング3-』や『ニード・フォー・スピード モスト・ウォンテッド(仮題)』の映像を見たときは、衝撃を受けましたよ(笑)。Xbox 360を使いこなすには、いろいろと勉強をする必要があると、そのときに実感しましたね。

――ピクセルシェーダーを使うと、どのようなことが可能に?

大谷 グラフィックの再現度が格段に上がりますね。いままでだと、デザイナーから「クルマはもっと金属的な質感を出してほしい」という要望があっても、なかなか応え切れない部分があったのですが、Xbox 360に関しては、デザイナーが望んだ以上のことができてしまう。いま開発中の『首都高バトル』では、路面や壁のデコボコをしっかりと表現したり、クルマに写り込むライティングに、複数の光源を持たせたり……という計算をピクセルシェーダーにさせています。いままでカットしていたような見えない部分も再現できてしまう。Xbox 360版の『首都高バトル』では、かなりリアルな首都高をお見せできると思います。

――ピクセルシェーダーの導入というのは、開発にとって大きな転換期となりそうですね。

大谷 とくに日本のゲーム史においてはそうなるでしょうね。いままでピクセルシェーダーというものをあまり使いこなしていなかったわけですから。プレイステーション3もそうだと思うのですが、次世代機における開発のメインはシェーダー技術になるというのは間違いないわけで、そこをうまく使いこなせるような開発体制が必要になってくるということです。ピクセルシェーダーに関する限り、海外メーカーのほうが技術は進んでいるので、いかにそこまで追いつくかが、国内メーカーのテーマになると思います。だからデザイナーには、海外のゲームで遊んでもらって、「世界はこういうグラフィックがトレンドなんだ」ということを勉強してもらっています。



←看板タイトルのひとつ『首都高バトル(仮題)』がXbox 360に。次世代機でも、ほかのレースゲームとは一線を画する、同シリーズならではのテイストに期待したい。

いろいろな意味を込めて「首都高」らしさを再現したい

――Xbox 360で、『首都高バトル』は大きく進化しそうですね。

大谷 いろいろなことを考えていますよ。いままでは処理能力の関係でかなり制限されていたクルマの台数も、大幅に増やすことができますし。これにより、これまで夜一辺倒だったのが、たとえば夕方は混んでいるけど、夜中は空いているといった時間帯によって異なる表現が可能になるわけです。

グラフィックのリアルさはほかのメーカーさんもかなり研究していると思うのですが、スタッフのあいだでは、対向車線を渋滞にしてみたり、事故を起こしたり、『首都高バトル』ならではの企画をいくつも考えているんですよ。

――次世代機においても『首都高バトル』らしさを追求すると?

大谷 じつは、Xbox 360版でいちばん力を入れたいのが、ドレスアップの追求なんです。これまでもエアロパーツのカスタマイズなどはできたのですが、内装やエンジンルームのカスタマイズまでは実現できなかった。Xbox 360版では、そのへんもしっかりと取り入れたいと思っています。いまの首都高を走っているクルマのトレンドになっていることは実現したい。そういった意味も含めての"首都高の再現性"を目指しているんです。ゲーム性の部分では、走りのほかにドレスアップのセンスを競い合う……ということも考えています。自分のクルマをゲームで再現する……なんてこともできるようになると思いますね。

Xbox Liveで広がるゲーム性 首都高の交通状況を再現!?

――Xbox 360版の『首都高バトル』では、オンラインがどうなるのか気になるところですが……。

大谷 対応はもちろんしますが、どのような内容になるのかは現在検討中です。ただ、Xbox Liveは大きな可能性を秘めていて、アイデアはいくつもありますよ。これは夢の話になるのですが、現実の交通情報を引っ張ってきて、"いまの首都高の交通状況をリアルに再現"、なんてこともできるのかなと思っています。実際の首都高の混み具合を体験してもらうとか(笑)。

――それは渋滞がひどくて、ゲームになりそうもありませんね。

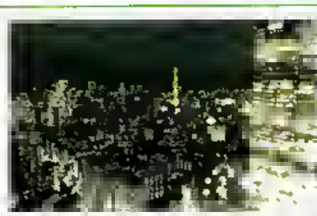
大谷 これはある程度現実性のある話になりますが、ユーザーさんがカスタマイズしたクルマをネットワークに上げてもらって、ライバルとして登場するとか……。いずれにせよ、Xbox Liveには大きな可能性があると思います。『首都高バトル』は、これからどんどん作り込んでいきますので、楽しみに待っていてください。



大谷孝治 R&D部に所属する。ドリームキャストやプレイステーション2、Xboxなど、各ハードにおける立ち上げ時のソフト開発にプログラマーとして携わる。その敏腕を期待されXbox 360版の開発に参加。

Key Word ピクセルシェーダー

現行機からXbox 360へと移行するに際して、もっとも注目すべきテクノロジーのひとつにピクセルシェーダーがある。ピクセル単位で、3Dグラフィックの描画計算を行うこのプログラムにより、Xbox 360の表現能力は格段に進歩することになる。このピクセルシェーダーは、PCゲームなどではふつうに使用されてきたが、家庭用ゲーム機ではあまり一般的ではなかった。「このピクセルシェーダーをどう使いこなすかが、次世代機では大きなカギを握ると思います」(大谷氏)という。その分、ピクセルシェーダーには、大きな可能性も秘められている。



←夜の街もより臨場感のあるものに。どんなきらびやかな画面に?

©2005 GENKI

Photograph : Toru Nagayama

プロデューサー 内田明理氏

新しいノウハウと制作スタイルが要求される

Xbox 360では、一足飛びに新しいノウハウと制作スタイルが要求される

KONAMI Akari Uchida

おつぎに登場していただくのは、『ランブルローズ ダブルエックス(仮題)』で、プロデューサーを務める内田明理氏。プレイステーション2版をもとにしつつ、ほぼ完全新作となる同作だが、そこにはかなりの苦労がともなったようで……。

現行機のムービーのクオリティーがXbox 360では実際に動かせる

——Xbox 360版を開発してみての感想はいかがですか?

内田 難しいです(笑)。はじめから単純な移植作業にするつもりはまったくなくて、「完全新作にしよう!」くらいの意気込みでいたのですが、いざ開発に入ってみると、データコンテンツの精度がひと桁違うことがわかった。なにしろキャラに使うポリゴン数にしても、単純に現行機の10倍近くに跳ね上がってしまうんです。で、キャラの精度を上げると、当然背景の精度も上げないといけないし、モーションだってきめ細かくつけないと不自然になる。

——全体的に底上げしていかないといけなくなるということですね。



内田 そうなんです。頭ではわかっているつもりでいたのですが、これが予想以上にたいへんで……。たとえるなら、いままでプリレンダリング(ムービー)で表現していたクオリティーのものを、インゲーム(ゲーム中)で表現できるようになったようなものです。ところが、どこからでもちゃんと見えなければいけないけど、ローポリゴンでかまわないインゲームのキャラと、映るシーンだけ表現していればいいプリレンダリングのキャラとでは、作るノウハウがまるで違う。現行機ではそれぞれ役割分担していることが多いので、「いったいどうすればいいの?」ということになってしまう。



←女子プロレスをモチーフに、プレイステーション2版が大ヒットを記録した同作が、意匠も新たにXbox 360に。より魅力的になった女の子たちがリンクを駆け巡る!

——ノウハウがないと?

内田 そうです。それで本作では、従来インゲームを作っていたスタッフと、プリレンダリングを作っていたスタッフとを混ぜて開発するようにしています。顔の一部や背景のデザインはプリレンダリングをやっていた人に作ってもらって、動きをつけるのはインゲームを作っていた人……といった具合に。ときには、両者に同じ作業をさせてみて、どちらがいけるかを試してみる……とか。いずれにせよ、試行錯誤のくり返しです。

——まるで、ゲーム制作の黎明期みたいですね(笑)。

内田 プレイステーションからプレイステーション2に移行するときは、段階的に進化した印象がありますが、今回は一足飛びに新しいノウハウと制作スタイルが要求されるようになった印象があります。結果として本作もプレイステーション2版とXbox 360版とでは、画面のタッチがかなり異なったものになってしまいました。

——確かに、零子の顔も微妙に変化したような……(笑)。

内田 どうしてもリアル指向になってしまいます。スタッフも、まえは「零子たん」と呼んでいたのですが、いまは「零子さん」としか呼べなくなってしまった(笑)。それが皆さんのあいだで賛否両論なのは知っています(笑)。ですので、ユーザーの方の反応を見つつ、臨機応変に対応していきたいと思っています。もしかしたら、零子の顔もちょっと変わるかも(笑)。

ライティングの技術により画面の質感は格段にアップ

——Xbox 360の機能で、とくに注目している点はどこですか?

内田 いろいろありますが、いちばんはライティングかな。Xbox 360では、空気の明暗の演出をライティングで行えるのですが、これは従来のゲーム機ではなしえなかったことなんです。いわゆる、"空気感"を表現できる。空気に色がつくように見せることができるんですね。これにより、飛躍的に画面の質感がアップするんですよ。

一方で、被写界深度といって、画面でピントの合っていないところを、ぼかして表現できるようにもなった。これも大きいですね。

——つまり、より現実のカメラに近づいたということですね?

内田 そうです。ピクセルシェーダーを使ってセルフシャドウも付けられるようになったんです。ただ、キャラをリアルに造型しないと、へんな影が落ちてしまって「そんな顔の人間はいない」ということになってしまう。

——それで、キャラの精度が求められてしまうというわけですね。

内田 プレイステーションが登場したころから、「ゲーム作りには実写のセンスが必要になる」と言われてきましたが、"実写のセンス"というのはつきつめればライティングとピントです。そういうのを、クリエーターがちゃんと勉強していたかどうかが試されるわけです。映画を見ているかのように、違和感なく映像を演出できるクリエーターというのは、そう多くないと思います。そういった意味でXbox 360は、今後いろんなエンターテインメント業界の人材が「ゲームを開発してみたい」と思わせる可能性のあるハードです。

Xbox Liveには大いに興味あり野次を飛ばしてゲームに参加も!?

——Xbox Liveについては?

内田 とてもいいと思います。家に帰るといつでもネットにつなげて、自由に遊べる"バーチャルアーケード"という考えかたは、私も大賛成です。従来のオンラインゲームを単体で楽しむことからは、大きな転換だと思いますよ。テレビのなかに"ゲームチャンネル"がひとつあるような感覚ですよね。

本作も、いまXbox Live用モードを作っているところです。団体戦やチームバトルのようなものを考えていますよ。あとは、観戦しながら野次を飛ばしたりとか。

——野次まで飛ばせるのですか?

内田 スポーツ観戦で野次を飛ばすというのは、重要なポイントですから(笑)。Xbox 360を得て「ランブルローズ」がどうなるのか、私自身楽しみでなりません。

内田明理 ゲームソフトカンパニー 制作局 プロデューサー。「がんばれ!ゴエモン」などでプログラマーを務める。ただいま、「ときめきメモリアル Girl's Side2」と本作のダブルプロデュースで分裂気味とか。

Key Word

空気感

Xbox 360でソフトを開発している多くのクリエーターが口にする共通の言葉として、「画面に空気感を込めたい」というものがある。「現行機ですらリアルな映像を実現しているのに、これ以上スペックが上がっても何を望むことがあるのか?」というユーザーの疑問に対する答えが、これだ。一般的には微妙にわかりづらい"空気感"という言葉の意味は、内田氏がインタビュー中で指摘しているとおり、空気に存在感を込められるライティング技術のことだ。これにより「画面の質感は格段にアップする」(内田氏)という。こうした技術をゲームにうまくなじませるには、新しいノウハウが必要になる。いま、多くのクリエーターたちは、新しいノウハウを求めて試行錯誤をくり返しているのだ。そこには、産みの苦しみもあれば、「新しいおもちゃを手にしたときのような」(内田氏)喜びもある。日本が誇るクリエーターたちのそんな成果を目にできるのが、Xbox 360のソフトなのだ。

Photograph : Yukiko Nakagawa

©2005 KONAMI

Creator's File#06
ナムコ
[NAMCO]
プロデューサー 川島健太郎氏　ディレクター 国森将生氏

リアルな体験を提供できる ゲームマシン、それがXbox 360！

Kentaro Kawashima/Masao Kunimori
NAMCO

ナムコからは、ハードな世界観を持つアドベンチャー「フレームシティ」の開発を担当している、川島健太郎氏と国森将生氏にご登場いただいた。まずは、両氏の口から明らかになる、独自のゲーム観に耳を傾けてみよう。

人間の欲求である"体験"を叶えてくれるハード

――Xbox 360で開発してみての感想を教えてください。

国森　単純に絵がキレイになったからといって、ゲームがスゴくなるかというと、当然それはイコールではないと思いますが、"こう表現したい"というゲームがあるとすると、"このクオリティーの絵じゃないとできない"ということもたくさんあると思います。そういった意味では、グラフィックがゲームの幅を広げてくれることは確か。Xbox 360は、我々の作った非日常的な世界を、ちゃんと体験してもらえるだけの、説得力を持たせられるハードだと思いましたね。

――"フレームシティ"という非日常空間を体験してもらえると？

川島　そうですね。ここ1年くらい、"どう体験してもらうか"というのが私たちのテーマになっているのですが、これからは"ゲームから体験へ"という感覚に絶対シフトすると思っているんです。そのときに、ハリボテの建築物だと没入感は味わえないわけで、"体験"という感覚を味わってもらうには、リアルな造型にこだわらないといけない。"ディテール"であり、"空気感"が必要になってくる。そんなことを考えているときに、ちょうどそれを表現できるハードが出てきた。それで、「これに乗ってみよう」って思ったんです(笑)。

――Xbox 360は体験を提供できるハードということですね？

川島　人間というものは、根源的な部分で、"体験"を希求する生き物だと思います。もっと冒険したいし、もっとスリルを味わいたい。そして、もっと恋愛をしたいんです。その体験を叶えられるのが、Xbox 360だと思いますね。

国森　そういう意味では、Xbox Liveも大きな可能性のひとつだと思いますよ。みんながつねにどこかにつながっているし、ゲーム(非日常)のなかに、リアル(日常)も組み込める。具体的なイメージがあるわけではないのですが、Xbox Liveによって、"非日常体験をしながらも、一方ではリアル"という状況を作り出すことができるわけで、そこで、いろいろなことができそうな気がしますね。



←"フレームシティ"内に潜むテロリストの野望を防ぐべく、主人公のクロウが活躍するアクションアドベンチャー。妖しい近未来都市での冒険を、リアルに体験できる。

川島　仮想体験オンリーではなくて、現実とリンクする出来事がハードのなかに入ってくる。そういった意味では、Xbox Liveはおまけのネットワーク機能ではない。マイクロソフトさんが提案した、Xbox Liveでつながって人がどんどん集まるというイメージの映像が現実になってくるんですよ。

将来のゲームは全部つながって第二の人生を体験することに!?

――それはなかなか刺激的なビジョンですね……。

国森　Xbox 360ってハードディスクが搭載されるじゃないですか。あれも、かなり可能性がある。将来的にゲームって全部つながっていく気がするんです。ハードディスクのなかにひとつの大きなゲーム空間が広がっていて、ハイウエイでは『リッジレーサー』をプレイして、飛行場に着いたら『エースコンバット』を遊ぶ。で、街中では『鉄拳』で格闘すると(笑)。プレイヤーは、個々のゲームフィールドを買っていくわけです。

川島　そうなると、究極的には"第二の人生"だね(笑)。MMOではなく、まさしく体験としての第二の人生。そういった意味では、ハードディスクが搭載されているのは大きいと思うし、そこからいろんな広がりがあると思いますね。Xbox 360という箱のなかには、いろんな可能性が詰まっている。

国森　Xbox 360はいいハードですよね。マイクロソフトさんだからかもしれないけど、汎用性が高いような気がします。「こんなOSを用意したから、好きなようにソフトを作ってよ」という感じはします。ハードとしておもしろい機能もついていて、トリッキーな部分がないので、非常に作りやすい。

川島　オープンなハードで、極めてマイクロソフトらしいですね。本当に可能性を感じさせますよ。

――いずれにせよ、どんどん新しいゲームが登場しそうですね。

川島　もうすぐ、生まれたときには身近にプレイステーションがあった」という世代の人たちが出てくる。その人たちにとっては、"画面がキレイ"ということよりも、"どんな体験をさせてくれるのだろう？"ということのほうが大切だと思うんです。グラフィックやサウンドがすごくなるのは、ある種自然の流れであって、「それでどんなおもしろいことができるんだ？」ということのほうに、視線は向いていると思うんです。

国森　技術の進化によって、プレイヤーが自由になっていく感じはしますよね。映画が娯楽の中心として見られていたのは、映画が"見る"という誰でもできる簡単な行為をベースにしていたからです。

――つまり、誰でも簡単にゲームをプレイできる時代が来たと？

川島　映画業界でカメラのスペックを話題にする人はあまりいないように、これからは、ゲームのスペックを話題にする人もいなくなるでしょう。ふつうにゲームにさわって「おもしろかった」と言う時代になるわけです。そのときにつぎのゲームブームが始まるのかなと。3、4年後に2005年を振り返ったときに、「ここ(Xbox 360)から第1歩が始まったんだ」と思うかもしれないです。



川島健太郎　(右)代表作に『ファミスタ64』、『ヴィーナス&ブレイブス～魔女と女神と滅びの予言～』など。

国森将生　(左)携帯ハードからXbox 360まで、さまざまなハードでの開発にチャレンジ。代表作は『風のクロノア2』など。

Key Word

"体験"を提供する

川島氏と国森氏が、ゲーム制作で念頭においているのは、"体験"を提供すること。その没入感のある"体験"に欠かせない、リアルな造型を実現するハードがXbox 360だ。まずは、Xbox 360をパスポートに、新たな"体験"を約束してくれる『フレームシティ』を心待ちにしよう。

さて、『フレームシティ』というと見逃せないのが、ミドルウェアのアンリアルエンジン3の採用。この件に関して川島氏は、「使っているのは、日本では僕らが最初のハズです。採用した理由のひとつは、レベルエディターの充実ぶり。レベルエディターを使うと、最初からゲームデザインができる。モーションなどができていない段階でも、ゲームのミッションなどを作れる。ゲーム性というのは恐ろしいもので、最後の調整でくそゲーになってしまうこともあるんです。アンリアルエンジン3があれば、早くからゲームのおもしろさを検証できるんです」とのこと。ミドルウェアもXbox 360のカギを握る!?

©2005 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

Photograph : Naoki Yukioka

Creator's File#07 タイトー [TAITO]

プロデューサー 河上聖治氏 ディレクター 新地真人氏

グラフィックの描きこみから音まで、ごまかしが効かないハード

TAITO Seiji Kawakami/Masato Shinchi

タイトーからご登場いただいたのは、「ワールドエアフォース（仮題）」で、まさにいまXbox 360に挑戦中の河上聖治氏と新地真人氏。「ハードの性能に惚れ込んで」Xbox 360への参入を決意したという両氏に、開発の感触を聞いた。

物理演算処理により戦闘機の動きもリアルに

――Xbox 360の印象は？

新地　マイクロソフトさんのハードで開発を手がけるのは初めてなのですが、現行機との違いでいうと、メモリですね。512MBというパソコン並の大容量が搭載されている。CPUもすぐれたものが載っているので、パソコンに近い感覚でモノが見られるようになったのは、大きなことですね。

――メモリが512MBもあると、どのようなことが可能に？

新地　わかりやすい例だと、大きなマップをいっぺんに表示できるようになります。もちろん、グラフィックの水準もいままでよりぜんぜん高いレベルのものができますし、地形なども比較にならないくらいの細密さで再現できますよ。

河上　地形のクオリティーは、いままではテクスチャーの作り込みに依存していたものが、立体的に表示できるようになっていますね。

新地　あと決定的に違うのが、物理演算処理が可能になったことですね。いままではグラフィックとサウンドの処理で手いっぱいで、物理計算で戦闘機を動かす……なんてことが非常に困難だった。

河上　それでどうしていたかというと、アニメーションみたいにあらかじめパターンを用意していて、それを当てはめていたんですよ。

――それはそれで、すごい手間になりそうですね。



←本物指向のファンを唸らせたプレイステーション2版『エナジーエアフォース』のスタッフが多数参画して作る、戦闘機シミュレーション。迫力のグラフィックは必見。

新地　挙動再現用のデータ（動きのソース）だけで、何万行にもなっていましたね（笑）。ところが今回は、随所に物理計算で動きをつけられるようになった。それを可能にしたのが"マルチコア"で、グラフィックとサウンドの処理などをふたつのCPUに振っても、残りひとつのCPUに独占で難しい計算をやらせることができる。

河上　シミュレーターが得意なタイトーにしてみれば、本当にありがたいハードだと言えますね。

新地　Xbox 360に関しては、いいハードなので、つい手が出てしまった、というのはあります（笑）。フライトゲームというのは、ハードの性能を使い切ってしまって、いくらパワーアップしても足りない部分がある。Xbox 360みたいなすごいハードが出たら黙っていられないところがありましたよ。

――では、『ワールドエアフォース』は満足のいくものに？

新地　それはもう。まず最初に戦闘機のグラフィックを見たら、「戦闘機がほんと立体になったな」と思われるでしょうね。それまで泣く泣くカットしていた、フィンや機体の細やかなカーブの部分もしっかりと再現できていますし。マニアの方にはぜひ楽しんでいただきたいポイントです（笑）。

河上　計算能力が半端ではないので、ウソがつけないハードだと思いますね。ごまかせない。

新地　いままでだと遠くに見える敵戦闘機は、"点"で表現していたのですが、Xbox 360だとそんなレベルのものでもしっかりと見えてしまうので、ちゃんとディテールを描き込まないといけない。コックピットにしてもそうで、僕らはコックピットまわりはそれこそこだわって作っているのですが、いままでだと潰れて見えてしまっていた。それがXbox 360だとくっきりと見えてしまうので、プロの方が「あ、本物といっしょだ」と気付いてくれると、開発した甲斐があるかと（笑）。

河上　あとは、音かな。サウンドに関しては、プレイステーション2版の『エナジーエアフォース』のころからかなりこだわっていたのですが、Xbox 360版は5.1ch標準対応なので、前方からの音、後方の音、敵が立てる音、空気音など、いろいろと再現できるのではないかと期待しています。

新地　デジタルサラウンドについては、ハードウェアのほうでサポートしてくれているんです。これまでは、ミドルウェアをかましてソフトのほうで音を鳴らしていたのですが、これがCPUにすごい負担を強いるんですよ。それでも『エナジーエアフォース』では、めいっぱい鳴らしていたのですが、まだまだ十分ではなかった。エンジンの振動音など、泣く泣く諦めた音もあったんです。それが、Xbox 360ではしっかりと再現できる。これはうれしいです（笑）。

河上　ドップラー効果の音もハードで計算して出してくれますし、臨場感は抜群に増すと思いますよ。

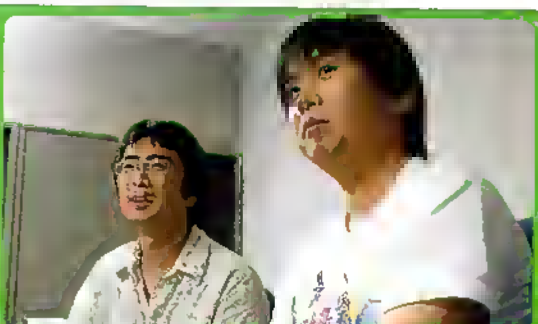
――Xbox Liveについては？

新地　オンラインは以前からトライしたいと思っていたのですが、設備投資やノウハウのなさというものを考えると、なかなか手が出せない状態だった。でも、マイクロソフトさんのサポート体制がしっかりとしているので、スムーズに作業に入れましたね。

河上　Xbox Liveの機能は、現行機からずっと続いているシステムなので、マイクロソフトさんの大いなるアドバンテージだと思いますよ。クリエーターとしては、ソフトの開発に集中できるやりやすい環境ですよね。

新地　そういった意味では、クリエーターにとってもユーザーさんにとっても、世界との垣根がとても低いハードですよね。サーバーもマイクロソフトさんが用意してくれるし、ハードを買ってネットにつなげば、すぐに世界規模での対戦を楽しめるわけですから。

河上　『ワールドエアフォース』では、全世界と通信対戦できる、最高峰の戦闘機ゲームができるのではないかと、自負していますよ。



河上聖治（左）**新地真人**（右）

プレイステーション2版『エナジーエアフォース』など、数多くのフライトシミュレーターを手がける。

Key Word

マルチコア

Xbox 360の頭脳部とも言うべきCPUは、3つのコアを持つ、"マルチコア"を採用している。そして、この"マルチコア"がXbox 360のポイントのひとつであることは、多くのクリエーターが指摘しているとおりだ。処理系統を分散できるマルチコアは、今後の主流となるテクノロジーであることは間違いないが、このマルチコアをどう活用するかで、Xbox 360のパフォーマンスに天地の差が出てしまうという。クリエーターにとっては、頭の悩ませどころでもあり、うれしがらせもしているのが、マルチコアなのだ。インタビューにもあるとおり、『ワールドエアフォース』では、ひとつのコアにグラフィックやサウンドの処理を任せ、ほかのコアに物理演算処理を担当させるという。「ハードのスペックを最大限に要求する」というフライトシミュレーターは、Xbox 360のポテンシャルを図る絶好のソフトなのかもしれない。急ピッチで開発が進んでいるという、同作に注目しよう。

Photograph : Toru Nagayama

©TAITO CORP. 2005

Creator's File#08

テクモ [TECMO]

プロデューサー 板垣伴信氏

Xbox 360は現時点で最良のソリューション

TECMO Tomonobu Itagaki

現行機の段階から一貫してマイクロソフトを支え続けてきたテクモ、板垣伴信氏。戦場をXbox 360に移しても、トップを走り続けようとするその姿勢に変化はない。真摯にXbox 360を、そしてテレビゲームの可能性を見据える板垣氏に話を聞いた。

コントローラーの機能性など すぐれた点が尽きないXbox 360

――現行機からXbox 360に移行するにあたって、「ここはすばらしい」と思う点はどこですか？

板垣　いっぱいありますよ。挙げろというなら20や30は挙げられますが(笑)。まずはコントローラーがいい。デザインはもとより、この重量でバイブレーションとワイヤレスを実現しているのは凄いですね。「本体の電源操作を、コントローラーからできるようにしてほしい」とずいぶんまえから要望していたのですが、それも実現されています。コントローラーとして点数をつけるとすると、95点というところでしょうか。

――マイナス5点の要因は？

板垣　興奮したプレイヤーがコントローラーの真ん中にあるXboxガイドボタンを押してしまう危険性があること。実際、僕もよくやります(笑)。まあそれは、小型化とのトレードオフ(ひとつの要素を改善すると、ほかの要素が悪化する状態を指す)ですね。完璧なコントローラーなんて、この世の中に存在しませんから。

――本体についてはどうですか？

板垣　僕はデザインについてはどうでもいいと思っているタイプですが、悪くないデザインだと思いますよ。コンピューターとしての性能と、大きさ・重量を含めたデザインが高いところでまとまっていますね。肝心の性能については、現行機もそうだったけど、進化の早いPC業界の技術をフィードバックしていて、現時点で考える限りもっとも合理的だと言える。単にパワフルなだけでなく、安定していますよね。

あとは、オンラインかな。高速かつ堅牢。しかも今回は幅が広がっている。これ以上のオンラインの仕組みを作れるところは、もうほかにはないでしょうね。

ゲームクリエーターの発想がハードに追い越されたらおしまい

――メディアが現行機と同じで、DVDであることへの不満は？

板垣　僕らがさまざまなトレードオフを踏まえてソフトの仕様を切るように、マイクロソフトが今回こういう選択をしたということであって、不満はないし間違った選択だとは思いません。ただゲームのジャンルによっては、容量は早晩足りなくなると思います。なんにしろ、マシンごとのTPOというものがあって、Xbox 360が求める開発スタイルが、現行機とは違うということですね。マイクロソフトはさまざまな条件を踏まえたうえでマシンの設計をしているのだろうから、僕らはそのマシンのオリジナリティーを引き出すゲームを作るだけの話です。

逆の言いかたをすると、クリエーターというものは、ある特定のハードで満足することはないです。たとえば、Xbox 360では1920×1080ピクセルの画面が実現されていますが、それがこの世の技術の上限かと言われるとそんなことはない。技術的には横8000の映像も実現されているわけで、上を見ればきりがないです。

――クリエーターの欲望には上限がないということですね？

板垣　欲望をそのまま外にだしたらとんでもないことになりますよ(笑)。そのときどきのマシンに合わせてやっているだけなんですから。そのときそのときに使用可能な最善なマシンを使って、時代に応じたものを作っていくのが僕ら仕事です。逆に言えば、開発者の考えているレベルを、民生のゲーム機の性能が追い越してしまうなんてことがあったら、その人はもう開発者としておしまいでしょうね。ずっと発信者であり続けられる資質のひとつに、それがあるんじゃないかな。

そういう意味で言ったら、このXbox 360で追い越されてしまった人もいるのかもしれませんが、自分の思い描く水準を現実が飛び越えちゃったら困るでしょうね。僕には想像もできないけど。



←本体と同時発売が予定されている『DEAD OR ALIVE 4』。板垣氏入魂の1作は、Xbox 360のポテンシャルを計るうえで、格好の1作になることは間違いないだろう。

グラフィックとサウンドがあってこそのテレビゲーム

――クリエーターさんのなかには、「ゲームのおもしろさはグラフィックとはまるで関係がない」という人もいますが……。

板垣　それは詭弁もいいところ(笑)。ナンセンスです。"テレビ"ゲームがここまで市民権を得たのは、"テレビ"を使ったゲームだからこそですよ。インタラクティブなビジュアルとサウンド。あと気軽にひとりですぐに遊べる、ソロプレイが容易という点も大きい。実際に将棋をやろうと思ったら、同好の相手がひとり必要ですからね。テレビゲームには仲間集めの必要がない。

仮に、テレビゲームから映像、音声、インタラクティブ性を取っ払ったあとに残る部分を"ゲーム性"と呼ぶとするなら、その"ゲーム性"とやらで麻雀やバックギャモン、将棋、チェスより奥が深くておもしろいテレビゲームって何かありましたか？ テレビゲームの出自や存在事由もわきまえずに妙なことを言う人には、ぜひともそういうゲームを作ってもらいたいものですよ。それができたら僕も宗旨替えしましょう。

だいたいテレビゲームのおもしろさに映像が関係ないんだったら、そもそもXbox 360なんていらないでしょ？(笑)

――だからこそ板垣さんは、美麗なグラフィックや重厚なサウンドを追求し続けると？

板垣　そうです。そして、そのための現時点におけるベストなハードがXbox 360であるということです。



板垣伴信　テクモが世界に誇る開発集団、Team NINJAのリーダーにして、『DEAD OR ALIVE』シリーズや『NINJA GAIDEN』などの生みの親。現在Xbox 360向けに、5タイトルを開発中とか。

Key Word

グラフィックとサウンド

Xbox 360を迎えるにあたっては、「性分としてはプロデューサーというよりは、前線で戦うタイプなので、新しい戦闘機が配備されたときのパイロットの気分ですね(笑)。いま、試運転をしている段階なのですが、わくわくしていますよ。その気持ちは、現行機を迎えたときと似てますね」という板垣氏。そんな板垣氏がいま見据えるのは、テレビゲームというものの本質。「テレビゲームというものの本質を真摯に見つめたときに、グラフィックとサウンド、そしてインタラクティブ性は外せない。だからグラフィックなどはどんどんキレイになるべきで、Xbox 360は現時点ではそのためのベストソリューションなんです」という板垣氏の言葉に淀みはない。ハード登場の最初期の段階から性能を引き出すTeam NINJAが、Xbox 360という新次元のハードを得て、どのようなグラフィックとサウンドの新たな地平を切り開いてくれるのか、大いに注目の集まるところだ。

©TECMO,LTD.Team NINJA 2005
※画面写真は開発中のものです。

Photograph : Toru Nagayama

Creator's File#09

SNKプレイモア [SNK Playmore] プロデューサー 細谷壮一郎氏

ある意味で、Xbox Liveはゲームセンターを超えてしまった

SNK Playmore **Soichiro Hosoya**

格闘ゲームでおなじみのSNKプレイモアは、現行機のころからマイクロソフトを支え続けてきたメーカーのひとつだ。Xbox 360向けにたくさんのタイトルを予定しているという同社からは、細谷壮一郎氏に登場してもらった。

パソコンをゲーム機に近づけたXbox 360

――まずは、Xbox 360に対する第一印象を教えてください。

細谷 じつは最初、マイクロソフトさんはゲーム機をなくして、パソコンとの融合を図るのではないかと思っていたんです。いま世界を見渡してみると、家庭用ゲーム機が市場として確立しているのは欧米と日本くらいで、中国や韓国など、ほかの地域ではパソコンでオンラインゲームをプレイしているところが多い。なんといってもマイクロソフトさんといえば、ウインドウズですから、そのほうがメリットが多いのかなと(笑)。

ところが、実際にXbox 360のスペックを見たり、あるいはマイクロソフトさんの話を聞いているうちに、「これは逆なんだな」っていうことがわかったんです。つまり、パソコンをゲーム機のほうに引き上げる戦略だということですね。その瞬間に、Xbox 360に乗るべきだなと思いましたね。

――Xbox 360がいけそうだと判断したということですか?

細谷 "家庭用ゲーム機"という土俵に乗って戦おうとしていた現行機に比べて、今回は明らかに自分の土俵で戦おうとしている。その分ライバル陣営に比べても、有利かもしれないですね。オンライン環境も整ってきているし……。

――やはりXbox 360のいちばんの強みはXbox Liveですか?

細谷 当然オンライン機能は、ほかのライバル陣営も揃えるとは思うのですが、インフラや戦略の立てかたなどに一日の長があると感じますね。ボイスチャットや"観戦モード"など、ある意味Xbox Liveはゲームセンターを超えてしまった部分があるのかもしれない。

あと、Xbox Liveでは"Xbox Liveアーケード"に注目しています。過去のタイトルを遊びたい人に安く提供する、という思想には共感します。実際いま、『餓狼伝説』や『龍虎の拳』などの過去の名作をXbox Liveアーケード向けに移植を始めているところです。これは、Xbox 360の発売と近い時期に提供できれば、と思っています。

アーケードからXbox 360への移植も視野に入れる

――では、実際にXbox 360に触ってみての印象はどうですか?

細谷 もちろん、どの次世代機もスペックはすごいのですが、格段に開発しやすいのはXbox 360だという認識はあります。とくにCPU関係ですね。また、我々はアーケードからの移植も大事な要素として考えていますが、Xbox 360に移植しやすい開発環境ということも念頭においています。



⬅SNKプレイモアがXbox 360向けに発表したのは『KOFマキシマムインパクト2(仮題)』。(※画面写真はXbox版『KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX』)

――Xbox 360版を前提にして、アーケード版を開発すると?

細谷 そうですね。今後はそういった流れのタイトルが多くなると思います。現時点ではXbox 360向けに、3D格闘『KOFマキシマムインパクト2(仮題)』を発表していますが、今後は2D格闘などもリリースしていきたいですね。

――Xbox 360と2Dゲームの相性はどうなのですか?

細谷 こと3Dということに関して言うと、Xbox 360はいろいろな物理演算処理エンジンを積んでいるので、空気や水の動きなどは作りやすいですよね。ただ、支援システムは3D向けになっているので、2Dが作りやすい……ということはないです。ただ、2D格闘ゲームもXbox 360では明らかに進化するわけで、その進化形に大いに注目してほしいと思います。

Xbox Liveの普及により新しい遊びかたの予感が

――確かに、Xbox 360はハイビジョンに標準対応しますしね。

細谷 ハイビジョンになることによって、格闘ゲームのゲーム性が変わる、というのは正直ないかもしれません。ただ、格闘ゲームにおける肝のひとつとして、打撃技が相手に当たったときの爽快さがあるのですが、Xbox 360になることによって、格段に表現力が豊かになることだけは間違いない。そういった意味では、臨場感が増すことになると思いますよ。

あと、臨場感ということで言うとサウンドですよね。音や衝撃は、ダイレクトにユーザーに刺激を与えますから。Xbox 360になって、効果音などのサウンドは格段に進化しますよ。サラウンドでの打撃音を想像するだけでもかなりの爽快感になると思いますよ。

――2D格闘もXbox 360で大いなる進化を遂げそうですね。

細谷 本当に格闘ゲームが変わるとしたら、それはXbox 360の描画能力によるものではなくて、ネットワークになるでしょうね。あるいは、Xbox Liveでネットワーク対戦をすることによって、新たな楽しみかたが出てくるかもしれない。それで、独自のコミュニティーができて、その過程で、ユーザーのなかで、なにか意識が変わってくる部分もあるのかも……。

――作り手には思いもつかないような新しい遊びが生まれ得ると?

細谷 そうです。Xbox Liveを搭載したXbox 360にすぐれた作品が供給されて、それをユーザーがプレイすることでどのような化学反応が生まれるのか……。本当に楽しみなのは、そこなのかもしれません。Xbox 360はそういった夢を見させてくれるハードです。

ちなみにSNKプレイモアでは、東京ゲームショウでXbox 360向けに新タイトルの発表を予定しているんですよ。タイトル発表のみになってしまうかとは思うのですが、すでにお知らせしている3D格闘ゲームだけではなく、2Dもご紹介したいです。ファンの方は楽しみにしていてください。



細谷壮一郎 取締役、コンテンツ事業本部長、SNKプレイモアのタイトルを取り仕切る。Xbox 360においても「2D格闘と3D格闘の両方のラインを走らせるという戦略に変わりはありません」とのことだ。

Key Word

Xbox Live

改めて"キーワード"として持ち出すにはあまりにも自明だが、Xbox Liveは間違いなく、Xbox 360における最大のポイントのひとつだ。「ユーザーが参加しやすく、クリエーターは開発しやすいオンライン環境作りを」ということで、現行機の段階から着々と取り組んできたXbox Liveは、Xbox 360において花開きそうだ。「オンライン機能は、インフラや戦略の立てかたなどで、マイクロソフトに一日の長がある」(細谷氏)との言葉どおり、Xbox Liveに関する限り、間違いなくXbox 360はアドバンテージを築いている。多くのクリエーターも「Xbox Liveによって、ゲームが大きく変わるのでは」と、期待を寄せる。SNKプレイモアも、そんなXbox Liveに注力することを明言しているメーカーのひとつ。パッケージソフトとXbox Liveアーケードの2本柱でXbox Liveに取り組むという。オンラインと親和性の高い格闘ゲームが、Xbox Liveでどのように変化するのだろうか――。

Photograph : Kazuhisa Niisuma

©SNK PLAYMORE
※「KOF」は(株)SNKプレイモアの登録商標です。

Creator's File#10
スクウェア・エニックス（SQUARE ENIX） プログラマー 山本泰弘氏

ウインドウズとの親和性は、Xbox 360の大きなアドバンテージ

SQUARE ENIX
Yasuhiro Yamamoto

国内屈指のゲームメーカーとして、大きな影響力を持つスクウェア・エニックス。同社がXbox 360向けとして発表したのは、『ファイナルファンタジーXI』（以下『FFXI』）。同作にてプログラムを担当する山本泰弘氏に話を聞いた。

CPUが3つ載っているのは開発者として純粋にワクワク

――ウインドウズ版『FFXI』からの移植作業は、かなりすんなり進んだという話を聞きます。

山本　両方ともDirectXというインターフェースを使っていますし、ビジュアルスタジオという開発ツールも共通しているので、移植は本当にすんなりといきました。なにしろ移植の実作業に入ったのが、今年に入ってからだったのですが、5月のE3の段階では、実機相当のマシンで動くようになっていましたから。ウインドウズとXbox 360の開発環境における親和性の高さは、今後大きなアドバンテージになるかもしれないです。

――確かに、ソフトメーカーにとっては効率的ですからね。

山本　開発キットの充実ぶりにも感心しましたよ。個人的に気に入ったのは、"ピックス"というツールです。これは現行機の段階から存在していたようなのですが、ソフトのチューニングを目的にしたツールで、描画した点をトレースできたりして、とても便利なんです。こういったツールの充実ぶりもXbox 360は大きいですね。とはいえ、Xbox 360ならではの要素というものもあるわけで、そのへんはいま研究しているところです。

――たとえば、どんな点ですか？

山本　CPUが3つ載っているところですね。技術屋として、「これはスゴイ」と思いまして、けっこうワクワクしました(笑)。当然のことながら、ウインドウズ版『FFXI』は、CPUひとつで動かすことを想定していたので、Xbox 360ではマルチコアを活かした作りにしています。基本的にはまずは動く状態にして、それから処理の重い部分をほかのCPUにどう振り分けるか……というアプローチで考えています。本来は、最初から3つのCPUを前提にした設計をしていないと難しいのですが、そのへんはマイクロソフトさんのサポートツールがしっかりしているので、助かっていますね。

――今後ウインドウズとXbox 360向けのゲームは、かなり垣根が低くなりそうですね。

山本　それは確実にそうなると思います。とはいえ、ウインドウズマシンとXbox 360とは似て非なるものなので、開発に際して「まるで苦労がない」といったらウソになりますけれど……。

――たとえば、思いつくところでは、どのようなところが？



←日本を代表するRPGとしてあまりにも有名な『ファイナルファンタジー』シリーズ。なかでも2002年に発売され、オンライン専用として注目を集めた『FFXI』がXbox 360に！ 他機種版との同時プレイが可能な点も話題だ。

山本　音かな。Xbox 360版は独自のフォーマットを採用しているので、若干とまどいました。あと、大きなところでは、CPUのメーカー。ウインドウズはインテル社製なのに対し、Xbox 360はIBMのパワーPCを採用していますよね。両社のCPUは、ある特定の条件下では、まったく逆にプログラムが表示されてしまうんです。そのために、それを反転する作業に、意外と手間取りましたね。

ハイデフとオンライン Xbox 360が秘める可能性

――そのほか、Xbox 360で気になる機能などはありますか？

山本　やはりハイデフかな。その分情報量が増えているので、ユーザーさんにとっては使い勝手が増すかなという印象はあります。PCでは1280×720という解像度は標準なのですが、実際にテレビで見てみると「もうもとには戻れない」という感覚がありますね。

――ゲームは大きく変わる？

山本　これは個人的な意見になってしまうのですが、ハードウェアに何か新機能がついたときにゲームの質もガラリと変わると思うんです。コントローラーというものが出た瞬間にゲームは大きく変わり、2Dから3Dに進化したら、ゲームはさらに大きく転換した。そして今回はハイデフです。ハイデフで映像や音が格段に進歩するので、ゲームはまた違った次元に突入するのではないかと思います。

――単に出力が変わるということ以上に、ゲームにとってハイデフという要素は大きいようですね。

山本　あとは、やはりXbox Liveですね。当社では"PlayOnline"を展開しているのですが、同じオンラインに力を入れているメーカーとして、Xbox Liveの機能には、大いに注目しています。

ハードの研究に怠りなし いずれ次世代機向けのタイトルも

――ゲーム性の幅が広がる？

山本　オンラインについては、ゲーム性はもちろんですが、情報量の増加に関心があります。たとえば、ネットに接続していることがほぼデフォルトになったパソコンでは、さまざまな情報が手に入る。ゲームの世界でもそういった情報量の増加により、大きな転換が起こるような気がしてならないんです。Xbox 360版のPlayOnlineと『FFXI』は、パソコンやプレイステーション2版のユーザーとも同じサーバーにつなげますが、これはいままでのXboxだとあまり考えられなかった機能ですよね。いろいろなものとつながってさまざまな情報が手に入る。そこには大きな可能性があるような気がします。そういった意味でも、次世代を象徴するハードとして、Xbox 360には大いに注目していますね。

――ハードの研究も怠りなし？

山本　はい。『FFXI』に関しては、本体発売と同時に行われる予定のβテストに向けて、開発は着々と進行している状態ですが、一方で、次世代機を専門に研究しているスタッフもいます。彼らは、次世代機のトレンドである"マルチコア"や"シェーダー"といった機能をいま研究しているところでして、いずれは、その成果もお見せする機会があると思いますよ。



山本泰弘　スクウェア・エニックス、プログラマー。ウインドウズ版『FFXI』のプログラムを担当し、Xbox 360版でもメインプログラムを務める。Xbox 360の機能には大いに注目しているとか。

Key Word
ウインドウズとの親和性

美麗なグラフィックを作らせたら国内でも屈指の技術力を誇るスクウェア・エニックス。そんな同社がXbox 360向けに発表したのがMMORPGの『FFXI』だ。「名刺代わりの1作」というにはあまりにも力の入った本作だが、公開された画面写真を見てワクワクしないユーザーはいないハズ。しかもこのクオリティーは、ほんの数ヵ月の開発により実現されたというから驚きだ。そんな短期間での作業を可能にしたのが、Xbox 360とウインドウズとの開発環境の親和性。多くのクリエーターにとっては、非常にメリットのあるポイントと言える。



←こちらは次世代に向けた実験映像。実際にゲームとして遊んでみたい！

©2002-2005 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

Photograph : Daisuke Komori

Creator's File#11 ユークス
[YUKE'S]

プロジェクトディレクター **伊東弘二氏**　チーフプランナー **勝亦俊介氏**　プランナー **今巧己氏**

セルフシャドウがプロレスゲームのクオリティーを変える

YUKE'S
Koji Ito/Shunsuke Katsumata/Takumi Kon

プロレスゲームの老舗ユークスがXbox 360向けに用意したのは『レッスルキングダム』。同作において、開発を担当する伊東、勝亦、今の3氏に話を聞いた。Xbox 360というハードにおいて、プロレスゲームはどのように進化するのか？

胸の皮膚を見るだけでどの選手かがわかる

――Xbox 360を触ってみての感触はどうですか？

伊東　やはりグラフィックの向上がすごいなあ、と実感します。プロレスゲームだと、とくにセルフシャドウは使い勝手がいいですね。

勝亦　セルフシャドウは、プロレスゲームの表現に対する貢献度が高いですね。やっぱりプロレスゲームというと、レスラーの肉体をいかに表現するのか……の勝負になってしまうので。いままでのハードだと、マシンスペック上、擬似的なセルフシャドウですらできなかったですからね。

今　レスラーひとりをとっても、肌の質感などが向上していることは間違いないです。これはプログラマの努力の賜物なのですが……。

伊東　あとはHDRかな。HDRというのは、いままでのCGレンダリングでは拾わなかった、光の真っ白な領域(飛び)を拾うことで、とてもリアルな光の表現が可能になる計算方法のことなんですが、これによってこれまで成し得なかったコクのあるグラフィックが表現できる。外の陽射しが強い風景とかを表現するときに効果的です。

今　本作では、会場で照明が煌々と輝いているシーンや野外の場面で使おうか、などと考えています。

伊東　ただし、こうした画面効果もハイビジョンが前提になってしまいます。ハイビジョンでの映像はそれこそ別世界。ハイビジョンにはウソがつけないんですよ(笑)。

勝亦　そういった意味では、開発者にとっては、2Dから3Dへの移行と同じくらいのインパクトがあるかもしれません。本作では、ハイビジョンと通常のテレビの両方に対応した2種類の画面サイズでの仕様を考えてはいるのですが、ぜひハイビジョンでプレイしていただきたい……と思います。

――Xbox 360でプロレスゲームを作るときに、もっとも気をつけるのはどんな部分なのですか？

今　レスラーをかっこよく、個性がわかるように表現することかな。"レスラーに命を吹き込む"といった感じです。造型がリアルになった分、手が抜けません。

伊東　ファンの方だったら胸の皮膚とかを見ただけで、蝶野選手と天龍選手の違いがわかりますよ(笑)。もちろん、動きとかもものすごい滑らかになっている。

勝亦　作りやすくなったのかな？

伊東　諸刃の剣ですよね。クオリティーが高くなったけど、その分ウソもつけなくなるわけで。


←ユークスが久しぶりに放つ、新日本プロレスをモチーフにしたプロレスゲーム。レスラーの超リアルな造型が魅力。プロレスファンにうれしいフィーチャーも多数。

今　たとえば、凶器の椅子を観客席から取るにしても、いきなり出てきたのでは不自然ですよね。置いてある椅子を折りたたんで取る……というプロセスが必要になる。

勝亦　あと、見た目ばかりリアルになっても、汗の感じや会場の空気感をどう出すのか……とかね。

伊東　時間が経つに連れてレスラーが汗をかいたり、肌が赤くなったり、といったことをしていかないと、逆に画面のリアルさに勝てなくてウソっぽくなってしまう。

勝亦　リアルにできるのが当たり前になると、「本物といっしょじゃん」ということになってしまうかもしれない。そのへんをどうするかなど、課題は尽きませんね。

――Xbox 360でとくに注目している機能はありますか？

伊東　Xbox Liveが大きいですね。現行機のときは、メーカー側に委ねられている部分が大きくて、その手間などを考えるとXbox Liveに手を出しづらかったんです。ところがXbox 360では、そのへんを手軽にするために、マイクロソフトさんがいろいろとやってくれている。開発者はおもしろいネタを考えることに集中できます。本作でもいろいろと考えていますよ。

今　Xbox Liveに関しては、現行機での経験を活かしつつ、きめ細かいアップグレードを果たしている点で、非常に好感が持てますね。

――では、肝心の『レッスルキングダム』ではどのような対応が？

伊東　はは。そのへんはナイショということで(笑)。けっこうビックリするようなことを仕掛ける予定でいます。正式な発表までいましばらくお待ちください。

――Xbox 360でプロレスゲームは劇的に変わりそうですね。

伊東　単純に、リアルになるということのすごさはありますよね。プロレスゲームユーザーにはプロレス好きが多いと思いますが、選手の造型がそっくりなので、"なりきり感"がまったく違う。

勝亦　日本のレスラーは技の数が多いのですが、そのへんもしっかりと入れていますよ。

伊東　技だけではなく、しぐさやアクションなど、演出面でのこだわりもありますよ。「この選手はこんなシチュエーションでこういうしぐさをするよなあ」というのが表現できていると思います。そういった演出は、Xbox 360だからできるというよりは、Xbox 360だから表現したくなるんです。たとえば、いままでのゲームだと指が表現できなかったので、手に演技をさせても格好悪くてしょうがなかった。ところが、Xbox 360ではそれができるんです。いま、爪のひとつひとつまで作っていますよ(笑)。私もプロレスは好きなので、好きなものをよりリアルに格好よく作れるのは楽しいです。


伊東弘二(中)
勝亦俊介(右)
今巧己(左)
プロレスゲームの老舗ユークスにあって、ゲームキューブ版『レッスルマニア』シリーズなどを作り上げてきた名トリオ。もちろん3人とも無類のプロレス好き！

Key Word

セルフシャドウ

セルフシャドウは、Xbox 360で初めて実装されたテクノロジーだ。インタビューで聞く限りでは、各クリエーターは、この新たな技術を嬉々として使いこなしているようだ。人間をテーマにしたプロレスゲームというジャンルにおいて、セルフシャドウの果たす役割は大きいようで、「セルフシャドウでプロレスゲームの質が一段階上がったのでは」(勝亦氏)という声も聞かれるほどだ。もちろん技術が上がればそれだけ課題も多くなる。ひとつの技術が相乗効果で全体を底上げしていく……というのは、ユーザーにとってなによりもうれしいことだろう。


←初出しとなる画面写真を公開！そのクオリティーのほどを確認してね。

Photograph : Kazuhisa Niitsuma

©2005 YUKE'S ©New Japan Prowrestling Inc.
©2005 All Japan Pro-Wrestling.

Requests
メーカーが語る Xbox 360に期待すること

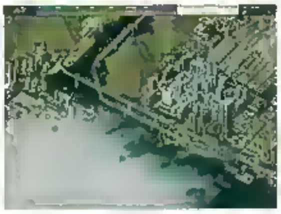
ここでは、Xbox 360になってはじめてマイクロソフトのハードに参入したメーカーを中心に、Xbox 360に期待することなどを聞いた。

Makers' Voice

ARTDINK アートディンク 『A列車で行こうX』担当
家庭で高解像度の映像を見ることでゲームの印象が変わる

シミュレーションゲームなどで人気のアートディンクは、同社の看板シリーズである『A列車で行こうX』をXbox 360向けに投入する。開発担当者にXbox 360に触ってみての感触を聞いてみた。

「Xbox 360版について、開発がはじまったばかりなので、まだ感触をさぐっている段階なのですが、かなり開発しやすいという印象がありますね。で、Xbox 360で注目しているのは、やはりハイビジョン対応です。家庭で高解像度の映像を見られることで、印象ががらりと変わると思います。今後は、新しいインターフェースをもったゲームが、どんどん登場するのではないでしょうか。本作でも、そのへんはいま試行錯誤しているところなんです。Xbox 360は、ゲーム機として、全体のバランスがよいことも大きな魅力のひとつです。プレイステーション3やコードネーム：レボリューションの詳細が明らかになっていないので、明確な比較はできませんが……。『A列車で行こうX』は鋭意制作中ですので、今後の展開にご期待ください」。


↑こちらは最新作の『A列車で行こう7』(PC版)。Xbox 360版はどうなる？

GREY グレフ ディレクター兼代表取締役 丸山博幸氏
いい意味での"軽い"ゲームがリリースできる環境になれば

最近では対戦アクションシューティング『旋光の輪舞』の開発メーカーとして、ファンからの注目度もかなり高いグレフ。同社のタイトルを取り仕切る、ディレクター兼代表取締役の丸山博幸氏にXbox 360について聞いてみた。

「Xbox 360は最近やっと開発キットが到着した段階なのですが、正直、予想していたより少し"尖ったハード"だという印象がありますね。開発環境も思ったよりも十分ではなかったように思います。まあ、これはハード初期の段階なので、ある程度はしかたがない問題だと思いますが……。

Xbox 360で注目しているのは、とりあえず高品質のグラフィックやサウンドのことは置いておいて、まずはXbox Live。これが最大のアドバンテージだと思っています。大きな目で見ると、グラフィックの美麗さは、ほかのどのハードもそんなに変わらないと思いますので、それ以外のところで勝負しないといけない。となると、やはりXbox Liveかな。Xbox Liveについては、私たちも期待していて、ネットワークということを意識せずに、ユーザー間のコミュニケーションがとれることにより、いい意味での"軽い"ゲームがリリースできる環境になるのでは……と期待しています。あとは、発売時期が早いこと。プレイステーション3よりも少なくとも3ヵ月は早く発売できるわけで、これは大きなメリットだと思いますよ」。

KOEI コーエー 開発担当
現行機で蓄積したノウハウを共有できる点がすばらしい

現行機の段階から積極的にソフト展開をしていたコーエーは、Xbox 360向けに人気シリーズ『真・三國無双4 Special(仮題)』を発表した。ここでは、開発担当者に話を聞いてみた。

「Xbox 360に関しては、処理速度の速さやメモリの多さで、開発環境としては抜群にいいですね。グラフィックまわりはこれまでより高い技術が要求されることになると思いますが、成果物としてのグラフィックは非常にすぐれている。とくに、プログラマブルシェーダーによるグラフィック描画性能は使い勝手がいいです。開発環境ということで言うと、現行機で蓄積したノウハウを共有できる点がすばらしい。これは、ライバル次世代機に比べて大きなアドバンテージだと思っています。個人的には、ビジュアルC++を使えるのがうれしいところですが……。Xbox 360は、ハリウッド映画に匹敵するグラフィックとサウンドを、インタラクティブな世界で実現できるゲームが可能なハードだと思っています」。


↑現行機で発売された『真・三國無双4』(写真)がXbox 360に。期待が高まる。

TOMY トミー ゲーム企画 小澤文彦氏
Xbox Liveアーケードでカジュアルゲームの普及に期待

玩具メーカーの大手トミーがXbox 360に参入。キャラクターゲームを多数持つ同社は、人気コンテンツである『ゾイド(仮題)』をXbox 360向けに開発中であることを明らかにした。ここでは、ゲーム企画を担当する、小澤文彦氏に話を聞いてみることにしよう。

「いまちょうどXbox 360の開発に突入しているところですが、まだ完全に開発環境がフィックスしていないので、かなり試行錯誤している状態です。Xbox 360では、個人的にはパソコンソフトへのコンバートのしやすさが、けっこう期待している部分ではあります。Xbox 360で注目しているのは、やはりXbox Liveですね。オンラインゲームのユーザー数がどれくらい増えるのかにはもちろん関心がありますが、いちばん興味深く思っているのは、Xbox Liveマーケットプレースによるダウンロードデータの販売や、Xbox Liveアーケードによるカジュアルゲームの普及ですね。いずれにせよ、Xbox Liveには大きな可能性を感じています。Xbox 360が他陣営よりすぐれている点といえば、まさにその点ですよね。ですので、ユーザーの方にはハードディスク搭載バージョンを購入していただきたいところです(笑)。また、Xbox 360はハイビジョン対応になっていますが、ゲームへの活用はもちろん、オンラインによる高解像度ムービーの配信なども、けっこう楽しみにしていますよ」。

編集後記 夢を叶えてくれるハードXbox 360

ハイビジョン対応、Xbox Liveの充実など、さまざまな機能が強調されるXbox 360だが、実際のところXbox 360というのはどのようなハードなのか？ 今回は、いままさにXbox 360に接しているクリエーターたちに取材を敢行。彼らの率直な意見を聞いてみた。彼らがXbox 360に注目しているポイントはそれこそ千差万別だ。あるクリエーターにとってそれは"マルチコア"であり、ほかのクリエーターにとっては"物理演算処理"となる。話を聞いた11組には11とおりの意見があった。そのことを不思議に感じた記者が、インタビューの合間にあるクリエーターにギモンをぶつけたところ、「クリエーターが作っているソフトはそれこそ千差万別であり、もっとも着目している機能も違う。でも、それらクリエーターの要望を受け入れる懐の深さが、Xbox 360にはあるのではないでしょうか？」。クリエーターの願いを受け入れる奥の深いハード。それがXbox 360なのだ。(F)

©ARTDINK 2005 ©Cyberfront 2005 ©2004 KOEI Co.,Ltd

緊急速報!!

新たなるテロの脅威に立ち向かえ、レインボー！

Tom Clancy's RAINBOW SIX LOCKDOWN

実力、人気ともに一級品のFPSシリーズが新しいシナリオを引っさげて早くも帰ってきた！　さらに厚みを増した本作の魅力を伝えるべく速報でお届けしよう。

[illegible]	トム・クランシーシリーズ　レインボーシックス ロックダウン	[illegible]	特殊部隊アクション
[illegible]	ユービーアイソフト	[illegible]	ユービーアイソフト
[illegible]	9月22日発売予定	[illegible]	7140円 [illegible]
[illegible]	5.1ch	[illegible]	[illegible]
[illegible]	OP [illegible] [illegible]	[illegible]	15歳以上
[illegible]	13ブロック	[illegible]	

action



恐怖のバイオテロを防げるか？

軍事＋ハイテクのスリラーを緻密に描くベストセラー作家、トム・クランシーの人気作品である『レインボーシックス』をベースにした、特殊部隊アクションの最新作。今回は死亡率100パーセントを誇る生物化学兵器を使って世界の破滅をもくろむテロリストとの戦いが軸となっており、より原作に近い話が展開されるようだ。新旧のシステムと改良点を併せてチェックしていこう。



⬆画面構成がスタイリッシュになり、より見やすいように改良されている点にも注目だ。

Liveの機能が大幅にパワーアップ！

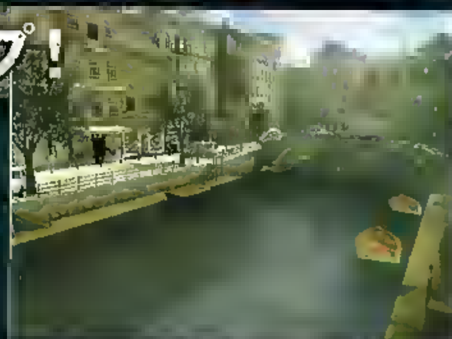
前作でも搭載されていた、Liveを使用してほかのプレイヤーとシナリオクリアーを目指す"協力モード"は健在。ギルドやクランも、より自由に構成できるようになるようだ。また、待望のスコアボードも採用され、世界中の特殊部隊チームや隊員のランキングがひと目でわかるようになった。さらに、トーナメントの自動作成など大会向けの機能も……？



⬆本作では、実際の特殊部隊のような連繋が勝利のカギとなる。

⬇ソロプレイで攻撃や動きかたの基本を覚えてLiveに旅立とう。





⬆Live対戦のみ選べるマップも多く存在する。地の利を得るためには演習を行ってマップ構成を覚えるのだ。



➡所持武器以外の攻撃であるタレットがついに登場！　対戦プレイ時の使用は吉か、それとも凶か？



キャリアモードが登場

Live機能の中でとくに注目したいのが、自分のキャラクターを育成することで能力や装備武器が強化されていくこちらのモード。プレイヤーは特殊工作員、コマンド兵、衛生兵、工兵のどれかを1アカウントにつきひとつ選び、Live上で育てながらカスタマイズしていくようだぞ。

特殊能力を活用！



⬅それぞれのスキルが戦闘にどう影響するかがいまから楽しみ。チームの構成も悩みどころか？

対戦モードのバリエーション増加

いままではチームリーダーである"ドミンゴ・シャベス"を操作してプレイしていたが、今回からスナイパーの"ウェバー"も選択できるようになった。また、同行させる仲間の隊員も選べるようになり、新しい隊員が大幅に増加。自分でキャラをエディットすることも可能になったのだ。

自分だけのチームを



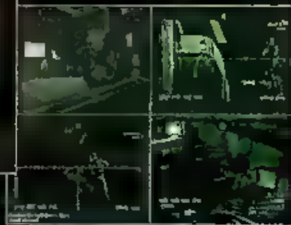
⬅イスラエル、韓国などの特殊部隊出身者が加わる設定。それぞれの能力差はあるのか？

©2005 Red Storm entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, the Ubisoftlogo, and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six Lockdown, Red Storm, and the RedStorm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or othercountries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company.

最強の対テロ部隊の新兵器たちに刮目せよ！

"レインボー"チームが世界最強のカウンターテロ組織とされる理由として，超一流の隊員たちもさることながら，彼らの使用する兵器が超一流である点も見逃せない。本作でも，原作に忠実な，ときには原作をも超えるハイテク兵器が登場してミッションの遂行を助けてくれる。現時点で判明している情報をもとに，今回の装備について紹介していこう。


↑基本装備外観。敵の催涙ガスなどに対抗するためのガスマスクも。

↓デジタルズームを搭載したライフルで攻撃を行う連続写真。



↑基本は4人チームで行動する。イラストでは先頭の隊員がシールドを所持しているが，登場するのか？

ゴーグルとセンサーで敵の位置を探れ！

前作から引き続いて，特殊部隊の基本装備とも言えるナイトビジョン(暗視装置)とサーマルビジョン(感温装置)が登場。それぞれシチュエーションを選んで使用することで，敵の発見を容易にしてくれるだろう。また，今回は原作の小説に登場したハイテク兵器"心拍センサー"が登場。壁の有無に関係なく心音を感知し，人間の居場所を把握できる驚異の装置だ。使いこなして作戦に役立てるべし。


ナイトビジョン
照明の弱い室内や夜間の屋外戦で活躍。少ない光を増幅させて，昼間のように周囲を見られるようにする。


サーマルビジョン
煙幕弾などで視界が悪いときに活躍する装備。温度の変化を視覚的に捉え，敵の位置を知らせてくれる。

It's NEW! 心拍センサー

一定範囲内にいる人間の心音を感知し，想定できる居場所と位置を表示する。ただし，敵と人質の区別はできないので注意。

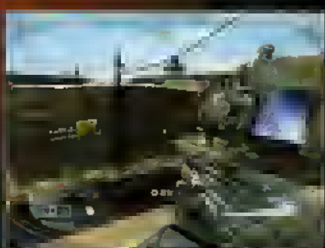
世界中の最新火器30種が自由に選べる！

本作の大きな魅力として，最新鋭の実在武器がふんだんに登場することがあげられる。今回も30種類以上のバラエティーに富んだ武器が選べるようになっており，そのうち13種類が新登場の最新武器。ファンはたまらないはずだ。現時点で判明している本作の武器ラインアップのうち，FPS初登場の武器を中心に紹介していこう。


←ほかの隊員とのコンビネーションを考えよう。



←他作品では見られない武器も山盛りなのがうれしい。


←四角いスコープが特徴的なライフル。今回の主武器か？

最新の装備がリアルに登場


↑ついにナイフも使えるようになった！　近接戦闘では銃を上回る強さを見せてくれるかも？

FPS史上初登場の武器4点に注目！

MAG 7 SHOTGUN
南アフリカで開発されたセミオートのショットガン。UZIサブマシンガンにも似た構造になっており，携帯性に優れている。銃床とバレルの追加装備も可能だ。



MP7SD
ドイツの銃器メーカー，ヘッケラー＆コッホ社の名銃・MP5の流れを汲むサブマシンガン。折りたたみ式のフォアグリップと伸縮可能なストックが大きな特徴だ。



PP-M1
ロシア製のサブマシンガン。通常のボックスマガジンだと32発装填できるが，大容量のヘリカルマガジンに付け替えると64発もの弾丸を発射できるようになる。



SA58
アメリカのメーカー，DSアームズが製作したマシンガン。細かいスペックは不明だが，展示会では銃器評論家たちの興味をかなり惹いたとの情報もある期待の一品だ。





ブラザー イン アームズ ROAD TO HILL 30™

もうひとつの"史実"を追体験せよ!

第二次世界大戦でもっとも規模が大きく、有名な作戦である"ノルマンディ上陸"。そこでくり広げられた戦闘を忠実に再現したのが本作だ。そのこだわりに迫るぞ。

SPEC X FPS

ブラザー イン アームズ ロード トゥ ヒル サーティー / 第二次大戦ミリタリーFPS
ユービーアイソフト / Gearbox Software
9月15日発売予定 / 7140円［税込予価］
5.1ch
OP
18歳以上
13ブロック以上 / —

史実を研究し尽くして作られた究極の戦争体験FPS

米国の国立公文書館に保存されている資料を徹底的に調査して作られたという本作では、登場する味方兵士がすべて"実名"で登場。彼らが大戦中に従事した作戦を正確にトレースし、ゲームとして再構成している。大戦経験者の実体験談を筆頭に、米軍の全面協力を得て作られた史実ゆえの重厚なストーリーを堪能できるのが、本作の特徴なのだ。今回は、その"史実にもとづくリアリティー"を中心に紹介しよう。



←深夜、敵陣へ大量の落下傘部隊が降下していくオープニングシーン。

実在する戦地を完全再現

徹底的に史実にこだわった本作では、戦地までも、その当時に実在したフランス内陸部の地形資料をもとにゲームで再現。郊外での建物や農地、途中で朽ちているアメリカ軍のシャーマン戦車などがリアルに描かれている。



↑写真と画像のクロスシーンその1。アメリカ軍の戦車が道路脇で停車しているところ。



←内陸部に散開したほかの部隊と合流し、目的制圧地点であるヒル30を目指す。

いまだかつてない戦争の手触りを!



↑ゲーム中に挿入される寸劇も大戦当時を思わせる内容で展開。見る者の気持ちを高揚させる。

D-DAY"ノルマンディ上陸作戦"とは?

1944年の6月6日に決行された、連合軍による西ヨーロッパへの大規模な上陸作戦。300万人近い兵が動員された史上最大の作戦である。作戦は夜間の落下傘部隊降下から始まり、上陸予定地への艦砲射撃と空爆、そして早朝の揚陸とつながっていった。もっとも有名なのはこの揚陸時の戦闘で、激戦区であったオマハビーチでは生存率が50パーセントという凄惨な戦いが展開された。



←本作で描かれるのは、空挺部隊による内陸部での作戦。



→写真と画像のクロスシーンその2 当時の建築デザインも忠実に再現。

©2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers In Arms Road to Hill 30 is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and theGearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.

"本物の戦闘"の迫力を感じ取れ!

登場する武器は当然、大戦中に連合軍やドイツ軍が使用した実在の兵器ばかり。旧式の武器だからといって戦闘の迫力が損なわれることはなく、むしろ虚飾のない、迫真の恐怖感を体験できるはずだ。デフォルト時、銃の照準カーソルが"非表示"に設定されている点などにも、開発者のリアルへのこだわりを感じ取れるだろう。ここでは、FPSのキモとなる戦闘部分を紹介していく。そのディティールの細かさは、ミリタリーファンならずとも要チェックだ。



➡ズーム画面では、フロントとリアの両サイトをのぞく形に。



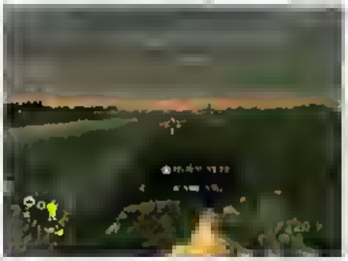
⬅当時の主力兵器であったM1カービンが、本作でも主力となる。命中率の高さはなかなかのもの。



⬅膝立ちの射撃で照準が安定するのは基本。本作でも活躍するぞ。

リアルに再現された武器の数々

登場する銃器は敵味方を含めて十数種類とシンプルだが、敵の設置銃器や使用武器を奪って使うなど、さまざまな応用戦術が楽しめる。性能による使い分けが戦術を生むところもそれっぽい。



➡序盤では拳銃しか装備していないので、ドイツ軍からライフルを奪って使っていくこともしばしば。



⬅残弾は途中の木箱や敵の死体、ときには味方の死体からも回収して補給する場合もある。非常にシビアかつリアルな状況だ。



➡ドイツ軍の対戦車兵器であるパンツァーファウストも登場。敵から奪えば、敵戦車を破壊するときに活躍してくれるぞ。

戦車などの大型兵器も登場!

携帯火器や設置型の重火器以外にも、敵味方の戦車が登場し、大威力の砲撃戦を展開するシチュエーションもある。味方の戦車に搭載された機関銃で敵をなぎ倒すシーンは爽快感すら覚えるだろう。



⬅敵戦車の背後を取り、グレネードを投げ込んで内部から破壊することも可能。まさに逆転の一手だ。

実際に使われた戦術でドイツ軍を撃破せよ!

本作での勝利のカギを握るポイントが、敵と相対したときの戦術だ。敵には"制圧アイコン"と呼ばれるマークがついており、これが赤いときは敵も積極的に応戦し、高い命中率で反撃してくる。そこで、味方に命令と協力をして複数方向から援護射撃を実行。すると、敵の制圧アイコンが白に変化し、攻撃がひるんだり、隠れたりするようになる。この"制圧状況"のあいだに追撃を加え、仕留めるのが基本戦術となるのだ。本作には、敵と味方の位置を確認できるタクティカルビューも搭載されているので、これを相対関係を把握し、制圧から殲滅への流れを組んでいこう。以下、例を挙げて戦術を説明していくぞ。



⬆制圧アイコンは有効射程で攻撃を加えると減少(白)へと変わり、時間とともに赤へ回復していく。



⬅味方は最大2チームに指示を飛ばせる。チームメンバーの動かしかたが勝敗を分けるぞ。

FIND 敵の発見

敵を発見したら、まずは正確な位置を確認し、攻撃を加えながら接近。敵の反撃を避けやすい障害物を目標にして移動しよう。タクティカルビューで地形を確認するのもいい。



⬆何もないところに立っていると、当たり前だが攻撃を食らうことになるぞ。

FIX 敵の制圧

安全を確保したら、つぎは敵のいる位置に向かって銃撃を開始する。仮に攻撃がヒットしなくても、周囲に撃ち込むだけで敵は警戒し、制圧アイコンがどんどん下がっていく。



⬆ここで攻撃がヒットしてくれれば儲けもの。だが過信は禁物、確実にいこう。

FLANK 敵側面への移動

自分が制圧射撃をするときは部下を、逆なら自分で敵の障害物に射線をさえぎられない位置まで回りこむ。ここで反撃を受けないよう、制圧部隊はしっかりと敵をひきつけておきたい。



⬆障害物越しに撃ってもダメージは与えにくい。側面から打撃を与えるのだ。

FINISH 敵の排除

側面を確保したら無防備な敵に向かって銃撃を開始し、完全に排除する。ただし銃撃を始めると敵も気づいて反撃してくるので、迅速かつ確実に仕留めていくことが重要になる。



⬆側面に向いた瞬間に制圧射撃がヒットすることもあるため、十字砲火は重要。

特報 X SPECIAL

CALL OF DUTY ファイネスト アワー



米(アメリカ)、英(イギリス)、露(ロシア)の連合軍で WW2(第二次世界大戦)に勝利せよ！

戦争での勝利はヒーローの誕生をもたらすが、その陰には必ず名もなき兵士たちの活躍があった――そんな物語にスポットライトを当てたFPSがXboxで登場する！

コール オブ デューティー：ファイネスト アワー		FPS	
カプコン		Activision	
10月27日発売予定		7140円［税込予価］	
未定		1人	最大16人
OP 最大16人 そのほか未定		15歳以上	
未定		未定	

名もなき兵卒たちの活躍をトレースする圧巻のFPSが登場

第二次世界大戦で活躍した、名もなき英雄たちの活躍を追体験できるのが本作の特徴。プレイヤーは、ドイツ軍と敵対するアメリカ、イギリス、ロシアの連合軍の一兵士として戦闘に参加し、豊富なボリュームのミッションをクリアーしていく。また、Xbox版では当然、Liveでのオンライン対戦も用意。FPS定番の"キャプチャー・ザ・フラッグ"ほか、多彩なルールで集団戦闘が楽しめるぞ。



↑歩兵戦だけでなく戦車に乗り込んでの戦闘もあるようだ。激戦は必至となるはず！



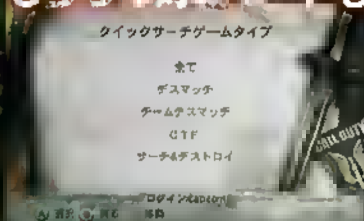
→緻密に描かれたグラフィックのディテールが、見る者の心を熱くする。



メインテーマはチームでの戦い

←仲間とのチームワークで戦況を切り開いていくのが本作の重要なポイントとなる。従来のゲームと一線を画す戦略性の高さにも注目したい。

もちろん対戦モードも充実！





←↑Liveでの多人数対戦ももちろん可能。数多くの対戦ルールが用意される。

国とプレイヤーがシナリオごとに変化する

本作では、国ごとに主人公やシナリオ、作戦内容にともなう攻略の方向性が異なっており、アメリカ軍、イギリス軍、ロシア軍の3つの戦いを楽しむことができる。各国の主人公が作戦を遂行していく中、ときにほかの主人公のシナリオとクロスする展開などもあるようだ。ここでは、Xbox版のベースとなっているPC版の情報をもとに、各主人公が行うことになる作戦のシチュエーションを紹介していく。細かい部分まで設定された戦場で、第二次大戦をさまざまな角度から疑似体験することができるぞ。

アメリカの場合

アメリカ軍のシナリオでは、ドイツの都市を舞台にした戦闘や、雪原での戦車戦がメインとなる模様。オーソドックスな戦争FPSを楽しめるシナリオと言えるかもしれない。



↑プレイヤーは仲間の小隊とともに戦闘を行い、敵を撃破していくことになる。

イギリスの場合

特殊部隊に所属するイギリスの主人公は、北アフリカが戦いの舞台となる。ジープでの敵陣突破や敵地に潜入しての破壊工作など、特殊な任務をこなしていくことになるようだ。



↑北アフリカ戦線では、ロンメル率いるドイツ軍との戦闘がメインになる。

ロシアの場合

ロシア軍のシナリオは、スターリングラードを巡る戦い。銃なし、弾薬だけ手渡されての厳しい任務や狙撃ミッションなど、さまざまなシチュエーションの任務が用意される。



↑大多数の戦力がぶつかり合う、大規模戦闘を中心に展開されるようだが……。

臨場感を高める"4つのリアル"に刮目せよ

充実しているのはストーリーや戦闘だけではない。Xboxの高いマシンパワーを活かした演出や、FPSの醍醐味である武器のラインアップ、本作ならではのゲームシステムも注目すべきトピックといえる。ここでは、本作最大の特徴とも言える、"戦場での臨場感を高めるべく、極限まで再現されたリアルさ"について見ていこう。ゲーム好きはもちろん、戦争にうるさいマニアをも満足させるこだわりの数々を見れば、思わず発売が待ち遠しくなることは請合い。まずは、以下をじっくり熟読されたし。



➡装備は銃器2挺と手榴弾の計3種を携行する。



➡敵の武器も回収して使えるが、手持ち武器と交換することになる。

⬇機関銃を乱射する主人公の目前に砲弾が落下！飛沫をあげる地面とマズルフラッシュの美しさが際立つ。



視覚 VISION

着弾した砲弾、爆発する地面、宙に舞う鉄くず、地面をなめるように這う銃火……と戦場でのリアリティーを徹底的に描いたグラフィックは迫力十分。登場する戦地には実際におもむき、当時のデータを徹底的に取材したという製作者のこだわりが現れた背景にも注目。また、ヘッドショット時にはヘルメットが飛ぶ演出も！



⬆敵の移動通路。屋内のグラフィックもきめ細かく作りこまれているのだ。

⬇夜間戦闘もアリ。敵の目につかないように移動し、急襲するスリルを再現。



音響 SOUND

ゲーム中に登場する銃器の発射音は、すべて本物の火器の発射音を録音してゲームに使用する、といったこだわりをもって作られている。それ以外にも爆発音、機動兵器の駆動音などすべてがリアルに響き、戦場の空気をかもし出してくれる。誌面では伝わりきらないその作りこみを想像しつつ、楽しみに実物を待っていてほしい。

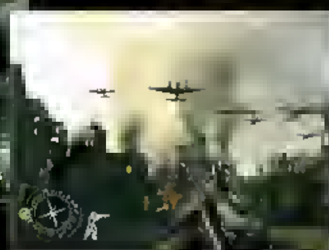
ゲーム中の音楽にはマイケル・ジアッキノを起用！

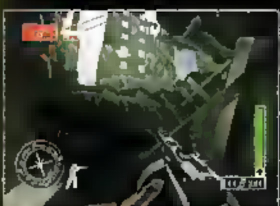
ゲーム中に流れる音楽を担当するジアッキノ氏は、昨年公開の映画『Mr. インクレディブル』の楽曲を担当した人物。この作品で、アカデミー賞に大きな影響を与えると言われているLA批評家協会賞の音楽賞を受賞している。ドラマチックな旋律と場面をつかんだ音楽展開のうまさは、本作でも発揮されるはずだ。



⬆爆発のエフェクトと鳴り響く轟音は、ぜひとも音響設備を整えて拝聴したい。

⬇彼方から迫り来る敵の航空部隊のプロペラ音も、恐怖をあおるリアルさ。





⬅画面中央に照準が出るので当てるのは簡単。

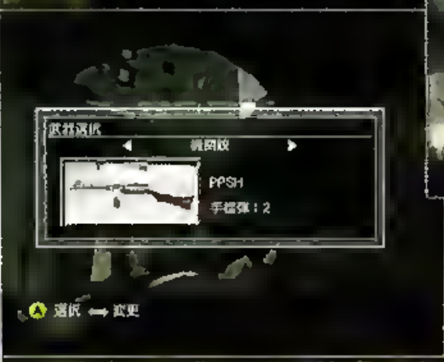


➡もちろん、ズームを活用できる武器も多い。

兵器 ARMS

登場する武器はもちろん、第二次世界大戦中に登場した武器たち。音響の項で触れたように、本物の発射音を使用し、武器性能も実際のものと同じようにセッティングされている。また、戦車や戦闘機、設置火器などの大型兵器も大量に登場するのでマニアにはたまらないはずだ。シナリオごとに変化する兵器を存分に満喫せよ。

⬇武器の選択画面では、手榴弾の残段数もあわせて決定されるようだが……。





⬆戦車砲を使っての攻撃なら複数の敵を一撃のもとに吹き飛ばすことが可能。

戦友 COMRADE

敵、味方ともに、プレイヤーキャラクター以外の兵士が意思を持っているかのごとく作戦行動をとってくるのも見逃せないポイント。味方から援護射撃の要請を受けたり、逆に自分のピンチを味方が自分を投げうって救ってくれる……というドラマチックな展開もあるようだ。自分だけの戦争ドラマを心に刻みながら戦うべし。

⬇ジープから機関銃で味方兵士を援護するシチュエーションも。うまく援護して、戦局を優位に傾けられるか!?





⬆仲間なくして勝利なし、というのが本作の根底に流れるメインテーマだ。

⬇自分は味方のために、味方は自分のために戦場で任務をまっとうするのだ。



©2005 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks and Call of Duty: Finest Hour is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Distributed and marketed by Capcom Co., Ltd. under license from Activision Publishing, Inc.



"時間の砂"の力を使えば運命すら変えることも!

プリンス・オブ・ペルシャ PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN ケンシノココロ

複数の敵を相手に立ち回る、激しいバトルも魅力的な本作。今回は、戦闘シーンを彩る二刀流アクションや、"時間の砂"といったシステムを中心に紹介していくぞ。

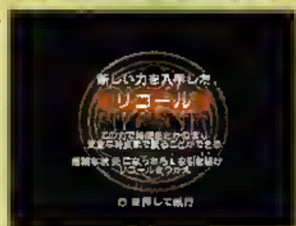
spec / action

プリンス・オブ・ペルシャ ケンシノココロ
アクション
ユービーアイソフト
ユービーアイソフト
10月13日発売予定
7140円[税込予定]
—
18歳以上
231ブロック以上

超絶なアクションを可能にする数々のシステムを紹介!

主人公であるプリンスは、非常にダイナミックなアクションをくり広げる。戦闘の技術はもちろん、ふつうの人間では進めないような道なき道も、その体術で突破してしまうのだ。今回は、そんなスーパーアクションの幅をさらに広げる数々のシステムを紹介していく。とくに注目したいのは、人間の能力を超越したすばらしい効果を得られる"時間の砂"。その名のとおり時間を操って、数々の不可能を可能にする能力なのだ。

STEP 1 ゲームを進めると新たな"時間の砂"の力が解禁!



➡ゲームの進行とともに、新たな力を身につけていく。

プリンスはゲーム開始時から"時間の砂"を所持しているが、すぐにはその力を扱えない。"時の島"を探検していく途中で新しい力を身につけ、それから時間の砂の恩恵を得られるようになるのだ。時間の砂には複数の能力があり、段階的に可能なアクションが増えていく仕組みだ。

STEP 2 敵の骸や調度品から"砂"を入手せよ!



⬅行く手をふさぐ敵に引導を渡すと、その亡骸が砂に変わる。す速く回収しておこう。

時間の砂の力を使うには、敵を倒したり、調度品を破壊したときに出現する"砂"が必要となる。砂をストックしておける数は、ゲーム進行とともに徐々に増加していくぞ。



⬅壺などの調度品の中にも砂が隠されている。

"時間の砂"とは?

時を操る能力を持つ古の秘宝で、人間が触れると暗黒面の力に引きずられる。前作ではこの砂が入っていた"砂時計"をプリンスが壊したため、周囲の人々がモンスター化した。



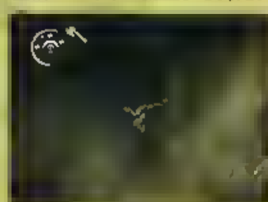
➡砂は"時の島"で作られているようだが……。

STEP 3 "時間の砂"の力を発動してピンチを脱出!

時間の砂には、時間の流れかたを変えたり、周囲の敵すべてにダメージを与えたりと、人知を越えたさまざまな力が秘められている。困難なトラップの突破や失敗のリカバリー、戦闘シーンでの局面打開など、あらゆる場面でプリンスを手助けしてくれるはずだ。以下、そんな力の一部を紹介しよう。

リコール

録画ビデオのように時間を巻き戻し、数秒まえの状態からやり直せる力。戻せる時間は最長で10秒程度。ゲーム全編をとおして重宝する力だ。



⬅どこまで巻き戻すかを直感的に操作できる。



数秒まえの出来事をなかったことに!

嵐の目

プリンス以外の時間の流れを遅くする力。一定時間で閉まってしまう扉を駆け抜けたり、動きのす速い敵を弱体化させたりと、使いどころは多い。

➡短時間で閉じる扉もこの力を使えば突破可能!



運命の吐息

砂の力を開放し、付近にいる敵すべてにダメージを与える。当然ながら戦闘時に役立つ力で、プリンスの成長とともに威力もアップしていく。

➡周囲の敵をすべてダウンさせられるのだ。



©2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of PersiaR created by Jordan Mechner. All Rights Reserved.
Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Prince of Persia and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment.

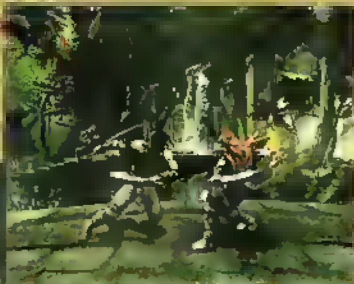
現在と未来を行き来して進むべき道を切り開け！

現在 ～朽ち果てた世界～

島に立つ建築物はかなり長い年月放置されていたようで，あらゆる部分が朽ち果てている。トラップの多くも，その機能を失っているようだ。



➡建物の中は荒れ果てて，寂しさすら感じさせる。



⬆巨木が乱立し，人の手が入らなくなってからかなりの歳月を経ていることがわかる。ここでも，敵は容赦なく襲いかかってくるぞ。

過去 ～荘厳なる宮殿～

きらびやかな女王の宮殿や，手入れされた緑が茂る中庭。だが，巧妙に設置された侵入者撃退用トラップが牙をむく，恐ろしい世界でもある。

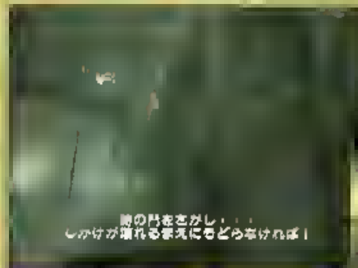


⬆内部も修理が行き届いており，その機能もすべて生きている。ここは時計塔の内部。



➡水路頭など，宮殿にはさまざまな施設がある。

本作の舞台となる"時の島"には，至るところに"時の門"と呼ばれる場所がある。ここに足を踏み入れることで，時間を越えることができるのだ。プリンスは，この門を通って時の島の現在と過去を行き来しながら，己の運命を変えるために冒険していく。時代が変われば，建物の外観や移動可能な通路，トラップ，現れる敵などすべてが変化。先へ進めなくなったら別の時代から突破口を捜すという，時空を越えた冒険が楽しめる。このタイムワープは，所持する"時間の砂"に関係なく，何度でも使用可能だぞ。



⬆現在の世界では仕掛けが壊れて先へ進めない。それなら，壊れるまえに戻れば……。



➡時の門をくぐれば，一瞬で別の時代へワープ！

現在がダメなら過去から攻めろ！



⬆過去の世界では，すべての仕掛けが機能している。仕掛けを動かし，先へ進め！ 自分で考え，道を切り開くのが本作の醍醐味だ。

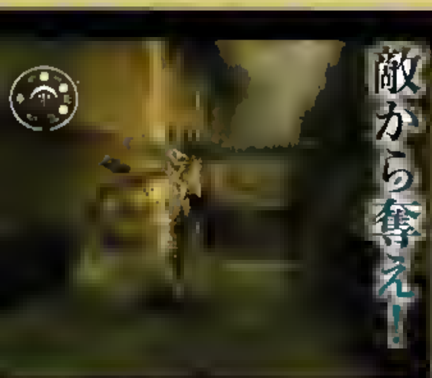
ふたつの武器を同時に扱う二刀流を使いこなせ！

一対多数という厳しい状況での戦闘で活躍するのが，ふたつの武器を同時に扱う二刀流。一刀のときとはくり出せる技が変化し，より多人数相手に特化した攻撃が可能になるのだ。武器には剣や斧，ダガーなど，非常に多くの種類が登場する。その場の状況や好みで使い分けるのもいいだろう。

サブ武器を入手すると二刀流で戦えるように！

プリンスは基本的に一刀流。敵を倒したり，部屋に飾られている武器を拾うなどして2本目の武器を入手すると，二刀流で戦えるようになる。武器は弱った敵から奪うこともできるぞ。

敵から奪え！





⬆➡瀕死の敵からサブ武器を強奪し，すばやく二刀流で追加攻撃！ 一刀のときよりも，よりダイナミックな戦闘アクションを展開できる。

床の武器を拾え！

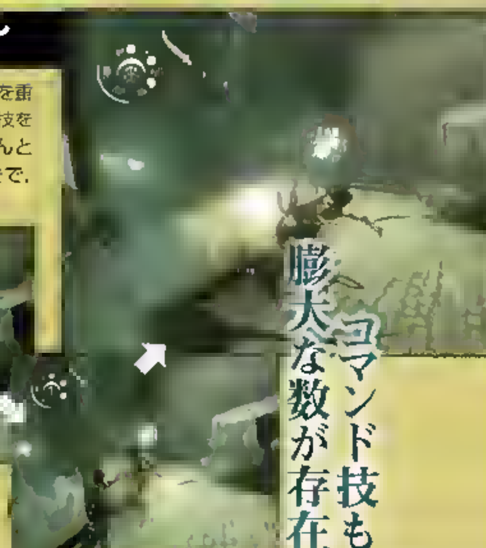
➡敵を倒すと，敵が持っていた武器が床に残る。建物内の調度品から入手できることもあるぞ。



流れるように技をくり出し多数の敵をせん滅せよ！

プリンスは，タイミングよく攻撃を重ねることで，さまざまなコマンド技をくり出すことが可能。その数なんと60種類以上。一刀と二刀のときで，使えるコンボも大きく変化する！





⬆➡↗右手の剣で一撃を与え，返す刃でもう一撃。すばやい攻撃で敵がひるんだところに，左手の武器で強烈な回転攻撃をお見舞い！ 敵を塵に還せ！

膨大な数が存在 コマンド技も

投げて攻撃も！



➡サブ武器は，投てき武器としても使えるのだ。

武器の耐久力に注意！

サブ武器には耐久力があり，使い続けると壊れてしまう。どんどん使い捨てていくのが基本だ。

➡アイコンが赤くなったら壊れる合図。新しい武器を捜せ！



SHADOW THE HEDGEHOG™
シャドウ・ザ・ヘッジホッグ



閉ざされし記憶に眠るシャドウの真実とは!?

音速のハリネズミ、ソニックにうりふたつの姿をしたシャドウ。何のために生まれたのか、そして、何をしてきたのか。彼の中に眠る記憶をひも解くとき……!?



[illegible]	シャドウ・ザ・ヘッジホッグ	[illegible]	3Dアクション
[illegible]	セガ	[illegible]	セガ
[illegible]	今冬発売予定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	[illegible]
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定

悪か正義か!? どちらの道に導くかはキミ次第!!

ソニックのライバル的存在，シャドウが主人公として暴れ回る本作。プレイヤーの取る行動によって、シャドウが悪か正義、どちらに目覚めるかが変化したり、敵の武器を奪って街をハデに破壊しまくったりと、これまでの『ソニック』シリーズとは一線を画すシステムがいくつも搭載されている。戦いの果てに待つのは平穏な世界か、それとも混沌か!?

武器を奪い取って戦え!!



⬅敵が持っている銃はもちろん、道路標識やポール、アスファルトの地面までもが武器として利用可能だ。

ソニックも参戦!

⬇ソニック始め、シリーズおなじみのメンバーも登場。仲間として協力するほか、敵として戦うことにも?





⬆ハイスピードなアクションも当然充実。超高速でビルの壁面を駆け抜けろ!

悪or善の力に覚醒して無敵の力を発動!!

本作のシャドウは記憶を失っており，50年まえに軍事目的で生み出されたという仮説だけが残っている。そんな彼は、罪のない人々に危害を加えると"ダークゲージ"が，悪を倒せば"ヒーローゲージ"が溜まっていき、どちらかがいっぱいになると秘めた力が開放、"ダークシャドウ"または"ヒーローシャドウ"へと覚醒する。覚醒時は、必殺アクションを放てるぞ!



⬆誰と戦い、何を破壊するかはすべてプレイヤーの判断に委ねられている。

ダーク・シャドウ

強力無比な破壊アクション，それが"カオスブラスト"だ。全身がまっ赤に燃え上がったつぎの瞬間、シャドウを中心とした一定範囲内のキャラ、物体を善悪関係なくすべて吹き飛ばす! ダークヒーローらしい，容赦のない必殺技だ。



カオス・ブラスト!

ヒーロー・シャドウ

『ソニック』シリーズではおなじみの瞬間移動アクション。シャドウの体が青い光を放ち，離れた場所まで一瞬で移動できるようになる。本作ではこの時空間移動（瞬間移動）を、プレイヤー自身の視点から体験することができるのだ。



カオス・コントロール!!

©SEGA CORPORATION,2005

選んだミッションによってストーリーが多彩に分岐!!

各ステージでは複数のミッションがシャドウに示され，どれをクリアーするかで物語が分岐する。正義のミッションを遂行すれば"正義"，悪に加担する任務なら"悪"，どちらも無視すれば"中立"のルートへと道が分かれるぞ。最初のステージ"ウエストポリス"で，それぞれのルートがどのように展開していくのかを見てみよう。

シャドウの運命を左右するミッションキャラクターとは!?

ステージのクリアー条件とも言える"ミッション"は，各ステージに配置された"ミッションキャラクター"から示される。誰に従うか，誰にも従わずに我が道を行くか，すべてはプレイヤーであるキミの自由だ。


⬆ミッションキャラクターは行動をともにしてくれる。


⬅ヒーローミッションで人間たちに協力してバトル！

HERO 正義のルート

政府軍は，突如出現したブラックアームズ軍と戦っていた。ソニックとともに敵を退けたシャドウは，7つそろえると願いが叶うというカオスエメラルドを手にする。



ソニック

いわずと知れた音速のハリネズミ。本作では正義のルートのミッションキャラクターとして登場する。


⬆街を救ったシャドウに礼を言うソニックだったが，シャドウはソニックを軽くあしらう



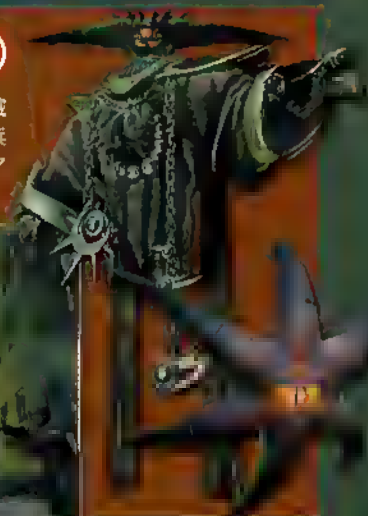

⬅⬆そこに姿を現すドゥームズアイ。彼らはすでに街で"目的"を達してしまったらしい。ブラックアームズ軍を追え！

最強のタッグが悪を追う!!

DARK 悪のルート

ブラックドゥームの指示で政府軍を殲滅させたシャドウが，冷酷な表情で残存兵士に歩み寄る……。このままブラックアームズ軍の手先となってしまうのか!?


⬆強力な銃火器でシャドウを止めようとする政府軍。だが，生半可な武器ではシャドウには通用しない。



ブラックドゥーム & ドゥームズアイ

ブラックアームズ軍の指導者であるブラックドゥームと，シャドウの監視者として現れる彼の目ドゥームズアイ。シャドウのことを知っているようだが!?

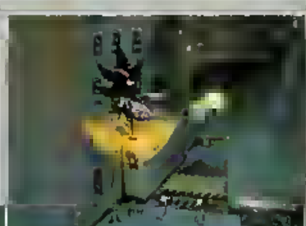
政府軍を一蹴！

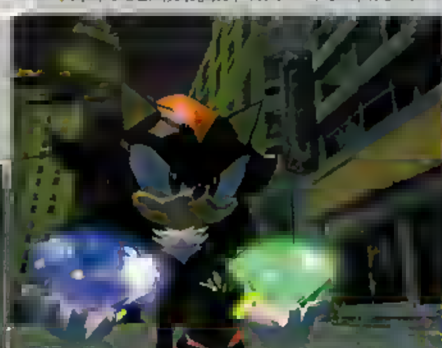

➡政府軍の兵士に近づいて一蹴。シャドウの本心からの行動か!?

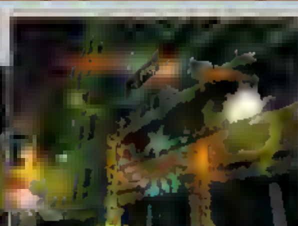

⬅つぎなる目的を告げるブラックドゥーム。

NORMAL 中立のルート

ソニックとドゥームズアイから指示を受けるものの，それらを無視して独自にカオスエメラルドを捜索するシャドウ。見事に目的を達成するが……。


➡激しい戦場と化した街を縦横無尽に走り回れ！


⬇みずから見つけ出したルートでカオスエメラルドを入手することに成功。残りのカオスエメラルドは5つ！


➡シャドウが記憶喪失であることに気づくブラックドゥーム。だが，それには触れぬまま，命令に背いた罰を下そうとする。


⬅つぎなる目的地に向かおうとするシャドウだったが，ブラックドゥームの幻影が姿を現し，彼の行く手を阻む。

絶体絶命のシャドウ！



ビートダウン		アウトロー・リベンジ・アクション	
カプコン		カプコン／キャビア	
11月2日発売予定		7140円（税込予価）	
未定			
非対応	未定	CERO審査予定	
未定	未定		

追っ手から身を隠しつつ復讐の機会をうかがうレイヴンは、その姿を幾度も変えながら夜の街にまぎれていく。今回は変装の過程と街での拠点を紹介。

街のショップは多彩！

レイヴンたちの生活を支えてくれるショップは、数も種類もかなり充実している。金を稼ぐにも使うにも、ショップの存在が重要になるぞ。アイテムの中には身に着けることでゲームの展開が変わるものもあるようなので、自分の好み以外のファッションにも果敢に挑戦してみるといいだろう。



⬆身に着けるものによっては、こんなことを言われて追い出されたり。

レコードショップではヤバい仕事を入手！

つねにとがった音を発信し続けるレコードショップ"Screamin'Tunes Records"は、キラーチューンを求める若者に人気だ。今回紹介する店舗の中で、唯一この店では仕事をもらえる。その内容はいったい……？



⬅店員に話しかけると仕事を持ちかけられる。



⬆下のふたつはわかるけど、最初のひとつって街の清掃作業？ どれを選ぼうか……。

バーバーショップでバッチリ決めろ！

男のアピールは髪型が重要！ あらゆるオーダーに応えてくれるこの理容院では、カリスマ理容師が自慢の腕をふるって新しい髪形を提案してくれる。もちろんヘアカラーも入れ放題なので、自分のこだわりでチョイスしていくと楽しいだろう。ここでは、いくつかのオススメを紹介してみるぞ。



⬆モヒカンはパンクスの基本！ 革ジャンあたりと組み合わせたい。



⬆リーゼントをベースに、髪全体を立たせてグリーンのヘアカラーを入れてみた。ちょっとだけ不良の香りが……する？



⬆べったり横でつけた7：3アタマに銀のカラー。なんていうか、クソださいですな。

病院で顔の整形もできる！

ラス・ソンブラスの高級住宅街に立つ総合病院では救急医療を受け持っており、救急車で搬送された仲間はここに担ぎ込まれる。自分のケガも、ここで治療することができるぞ。さらには追っ手から逃れるために、顔を整形して姿を変えるなんてことまでできてしまう。その成果をいくつか披露しよう。





⬅⬆唇の形、ヒゲの有無など細かい調整も可能。見た目の印象がちょっと変わる。



⬅全体の整形もできるが……見たことのないイモゴリラが誕生!?

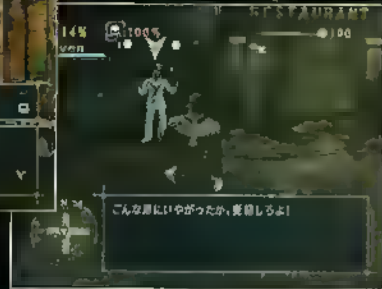
ファッションで己の個性をアピールせよ！

ザネッティにハメられた主人公のレイヴンたちは、マフィアの追っ手から命を狙われると同時に、犯罪者として警察からもマークされながら生きていくことになる。ハデに動いているとマフィアや警察に情報が伝わり、追っ手からの制裁や警察からの逮捕の危険性が大きくなるというワケだ。とはいえ目的を達成するためには、地味な生活に止まるわけにも行かない。そこで追っ手の目を欺き、安全を確保しながらオシャレも楽しめる、そんな生活を実現するための街の施設を紹介していこう！



↑左上のマークに注目。左が警察、右がマフィアの注目度を表し、数字が大きいほど敵に発見されやすくなるシステムだ。

↓100パーセントのときにマフィアと遭遇！ 勝って逃げ切れるかは実力次第。



ある日のレイヴン



↑逮捕されたチンピラを救出したいレイヴンだが、警察から目をつけられすぎ。

↓そこで髪型や服装を変え、サングラスをつけて成金チックな風体にイメチェン！

↑警察官に話しかけてもこのとおり。指名手配犯って、たぶん俺のことだヨ？

↓留置所の前まで行くと交渉スタート。金を払うか、ぶちのめして救出しよう。

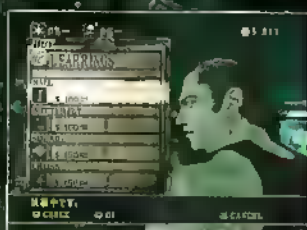
アクセサリー屋でチームのアイコンを入手！

"Killer Gear"は、ストリート系のファッションアイテムを取り扱うラス・ソンブラスのオシャレ発信地。ストリートのチームはここでおそろいのアイテムを作るのが最近の流行になっているようだ。身に着けるアクセサリーによっては、ほかのチームと勘違いされてしまうことも……？

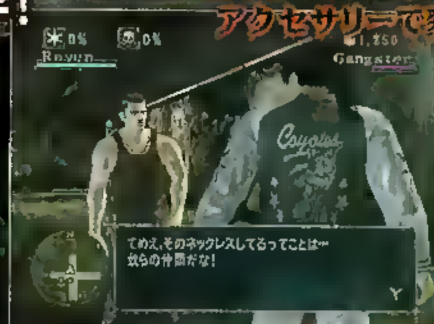


←スカルキャップなどの帽子もいろいろご用意しております。

↓ピアスのデザインも細かい種類を用意。実際に欲しくなるようなものまであるかも。



アクセサリーで変化が

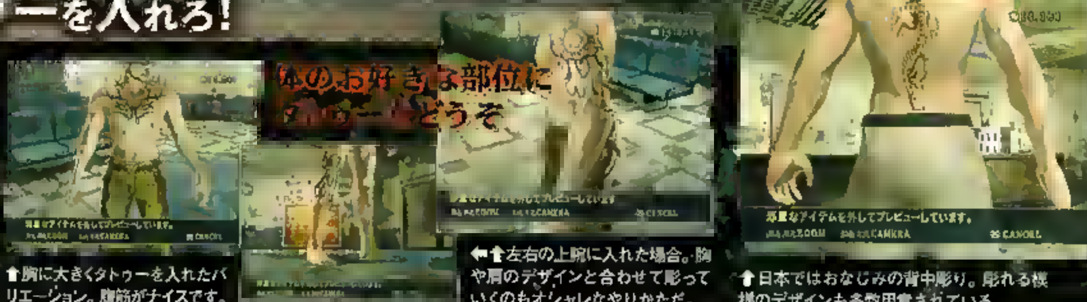


←アクセサリーのせいでほかのチームの構成員と間違われ、トラブルに巻き込まれる……なんてこともあるようだ。

診療所でタトゥーを入れろ！

街のはずれにある診療所では、ケガの治療、薬の購入といったことを行える。また、診療所では体の部位を選んでタトゥー（入れ墨）を彫ることもできるのがうれしい。デザインの確認をするときにキャラの裸も見られるので、レイヴンファンの人にはたまらない要素になる？ とりあえず鑑賞しておけ！

体のお好きな部位にタトゥーをどうぞ



↑胸に大きくタトゥーを入れたバリエーション。腹筋がナイスです。

←↑左右の上腕に入れた場合。胸や肩のデザインと合わせて彫っていくのもオシャレなやりかただ。

↑日本ではおなじみの背中彫り。彫れる模様のデザインも多数用意されている。

古着屋でスタイルを変えよう！

手っ取り早い変装方法として、着ているものを取り替えることも有効だ。もちろん自分の気に入った洋服を選んで身に着けるというファッション的な使いかたをすることも可能。上着、パンツ、靴が買える。

女性モノもあり



←メニュー下段にチューブトップを確認。女性用もあります。

→↓パンツのデザインとカラーを選んで購入していこう。試着もできるので、思う存分悩んでから購入するように。トータルコーディネートが重要になる？

どの服着ても



発売直前！ 究極忍者アクションが秘密のベールを脱ぎ捨てる！

今回は実際にプレイした感触を含めた、ナマの情報をお伝えしよう。期待のミッションモードは、難度の高さだけでなく、そのバリエーションの豊富さにも注目だ。

NINJA GAIDEN BLACK

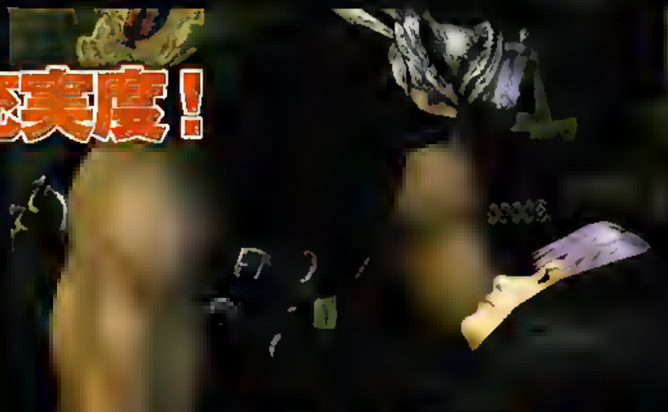
action

ニンジャガイデン ブラック / アクション
テクモ / Team NINJA
9月29日発売予定 / 5040円(税込)
HDTV、5.1ch / 1人
S R / 18歳以上
8ブロック以上

前作＋α？＋Ωといっても過言ではないほどの充実度！

アクションの最高峰として評価が高い『NINJA GAIDEN』は、充実したダウンロードコンテンツで長期間プレイヤーを楽しませてくれた。

本作はそのダウンロードコンテンツを取り入れただけでなく、本編の再構築、総数50ものミッションモードの追加、難易度ランクの多様化とさまざまな変更が加えられている。単なるバージョン変更や高難度化、といった域にはとどまらず、シリーズ総集編といえる完成度となっているのだ。すべてが凝縮されたその密度感に、誰もが感嘆するに違いない。



総数50ものミッションモード

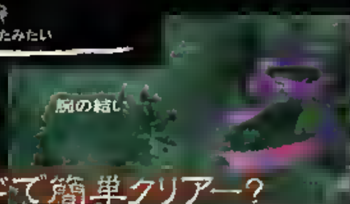


↑ストーリーモードをクリアーすれば、その数50にもおよぶ過激なミッションモードが出現。そして各ミッションをクリアーするごとに、MASTER NINJAまで難度がステップアップしていく。

新規カットも追加



↑要所で追加されていく新規リアルタイムムービー。NINJA DOGランクのような目立つシーン、さりげない挿入を含め、ストーリー展開を盛り上げる。



↑➡アイテムとクナイであやねがやさしくサポートしてくれるNINJA DOGモード。果たしてどのような条件で出現するのか？

NINJA DOGモードで簡単クリアー？

Team NINJA 板垣氏を直撃 今作も"凄すぎて何が悪い"がテーマ！

——少しだけプレイしましたが、ホント難しいですね……。

板垣　まあムズイというより強いんですけどね、敵が。確かにMATER NINJAモードは常軌を逸しています。ある種、レジェンド的なものにするべく調整しましたから。逆に言えば、クリアーできたらたいしたもんですよ。

——とは言え調整している方は、当然クリアーしているんですよね？

板垣　まあ何人かクリアーしてますが……。この人たちはここ数年、『NINJA GAIDEN』しか遊んでないような人たちですから、あまり皆さんの参考にはならないかもしれません（笑）。今回もテストプレイは猿楽庁（※）に協力してもらってますが、当然、彼らは全部クリアーしていますね。うちでも何人かうまいヤツはクリアーしてる。MASTER NINJAはそういうレベルです。猿楽庁のプレイはうまいとか凄いとか、そういうレベルを超えてまして。バグ映像を見て爆笑したのは初めてですよ。そりゃ確かにバグはバグだけど、そもそもこんなプレイできるヤツが世界に何人いるんだよ？という（笑）。

——はたしてどれくらいのプレイヤーがクリアーできるんでしょうね？

板垣　どうでしょうねぇ？　ただ今回もXbox Liveにつながってさえすれば、どれくらいの人間がクリアーできたのか、簡単に閲覧できるようになっています。それを励みに皆さんにがんばってもらいたいです。北米でも9月上旬に発売が予定されているので、どれくらいの人間がクリアーできるのか、結果が楽しみです。

MATER NINJAもそうだけど、低難度のNINJA DOGレベルも楽しく仕上がったので、幅広く楽しんでもらえると思います。今回も看板に偽りはありませんよ。

——「DOA4」は"世界でいちばん美しい"が看板文句ですが、『Black』は何になるのでしょうか？

板垣　そりゃ、"凄すぎて何が悪い。"に決まってるじゃないですか（笑）。

※ゲームの調整、デバックを行う会社。

©TECMO,LTD.Team NINJA 2005

考え得る限りの地獄がここに!

ミッションモードをピンポイントピックアップ

密閉空間でのミッションモードは、バトルの密度が極限まで突き詰められた純粋なアクションが楽しめる。その内容は、ボス戦やハヤブサバトル、特定の武器がテーマになったものなど、じつに多彩だ。このモードの解放条件は、ストーリーモード(難度は問わない)をクリアーすること。すると最初の10ミッションが出現する。以降、解放された10ミッションのうち5つをクリアーするとつぎの10ミッションが出現するという仕組みだ。全50ミッション、MASTER NINJAレベルのクリアーを目指せ!



群がる蟲と魚を追い払え

ハヤブサにまとわりつく、嫌われるタイプの敵が満載されているのがこのミッション。狭い空間のなか、まず廃棄物が襲いかかってくる。壁際に追いつめられると危険なので、体術を駆使してなんとか打開。しかし終盤にはフォッグフィッシュまでも登場する。臨機応変に武器を変更し、その猛襲に備えるのだ。

地獄のヘリ再び

巨大ヘリが再びプレイヤーの前にその姿を現す。ランクごとにパターンが変わってプレイヤーを苦しめた、その強力な攻撃は健在。まずはヘリの動きを見切ろう。バズーカ兵がどこからともなく出現するのがやっかいだ。





下水道の中は蟲たちの楽園

1匹でも苦戦するサンダーボルトワームに、廃棄物、ビーツーフライが加わって総攻撃の様相を呈する。ただしサンダーボルトワームのなぎ払い攻撃で、虫がやられてしまうのがポイント。巧みに攻撃をかわしていけば、同志討ちで敵の数が減っていくのだ。果たしてそれまで持ちこたえることができるか。

重鬼卿と2対1の恐怖!

ボス2体と同時に対決するシリーズは、ミッションモードのなかでも最高難度に属する。ここで出現するのは、アルマとマルバスだ。マルバスの急降下攻撃、アルマの火の玉攻撃と、互いの技の隙を補完する攻撃が厳しい。





太古代の重鬼卿が同時参戦

ハリケーンパック2に登場したニケ、イシュタロスといった、ふたりの重鬼卿が同時に攻撃してくる。近距離からのムチ攻撃が絶え間ないイシュタロスと、遠距離攻撃が得意なニケ。この2体に同時攻撃を食らったら対処は極めて困難だ。なんとかしてどちらかをさきに倒してしまいたいところだが……。

ライター 石井ぜんじのプレイ インプレッション

超高難度の裏に隠された緻密さとは?

発売を目前に控え、期待感がますます高まる本作。ここにきてわずかの時間ではあるが、実際にプレイをすることができた。そこでいち早く、その印象をくわしくお伝えしていこう。

プレイしてみて感じたのは、ただ難度が高いものを目指したのではなく、総集編として完成度をより高めた作品になっているということだ。ある条件を満たすと選択可能となるNINJA DOGランクは、シリーズ中もっともやさしい難度となっている。敵の基本的な動きは変わっていないものの、そこはかとなくヌルイ。そのバトルの迫力、難度の高さが目立つところから、本作はマニア専用の作品と思われがちだ。しかしこの調整からすると、シリーズ未経験者はむしろ「Black」から始めたほうがいいのではないか、と思える調整となっている。

ストーリーモードはまださほどやりこんだわけではないが、難度ランクによって敵の出現パターンが変更されている。要所で攻撃が変化するので、ランクによって別ゲームが楽しめるといっても過言ではない。密度の高いゲームだけに、ストーリーを終わらせたら精神的な消耗が激しいことだろう。しかしぜひ、さらに上のランクのクリアーを目指し、トライをくり返してしてほしいと思う。頂点となるMASTER NINJA ランクはさすがに超絶難度だが、そこに至るまでの道のりは比較的緩やかだ。NINJA DOGで全ステージクリアーできれば、つぎはNORMALと、ひとつずつ過程を踏んで高みに上っていける作りとなっている。

新規に追加されたミッションモードは、アクションゲームマニアにとってはこれ以上ない楽しみを与えてくれるはず。純粋にバトルに特化しているので、密度の高いアクションを存分に堪能できる。そのバリエーションは多岐にわたり、それぞれの武器をテーマにしたものもある。使える武器や忍術の種類と成長度、体力回復の数などはミッションごとに違っている。その制限のなかで戦うのがじつにおもしろい。

ミッションモードのMASTER NINJA ともなれば、運が悪ければあっというまに体力が奪われることもある。しかしそれぞれの敵はある法則に基づいて動いており、強力な攻撃ほど、どこかに隙がある。ただ物量で難しくしたのではなく、複雑な動きの組み合わせの結果なのだ。その緻密さが、とことんまでプレイヤーのスキルを引きだす原動力となっている。

本作はただ難度が高くなったバージョンではなく、幅広さと緻密さを兼ね備えた「NINJA GAIDEN」の決定版といえる。シリーズのコアなファンはもちろん、まだシリーズをクリアーしていないプレイヤーにもお薦めしたい。

Team NINJA FREAKS

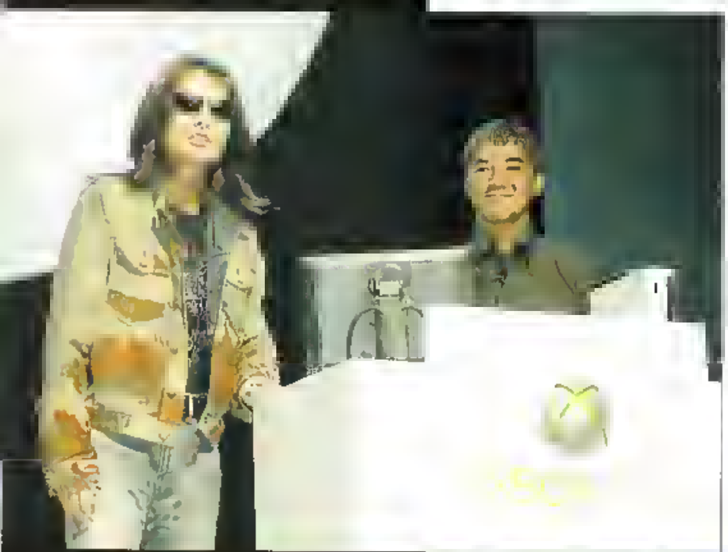
チーム ニンジャ フリークス

第38回

サミットで発表された5作品の詳細とエンターテインメントのありかたを聞く

先日のXbox サミット05で発表された5作品だが、詳細不明のものも多い。それらタイトルの詳細と、いま話題のレーティング問題とエンターテインメントの関連について伺ってきた。

7月25日に行われたXbox サミット05にてTeam NINJAから5本のゲームがXbox 360にて発売されると発表された。「すわ、これは一大事」と、詳細を伺うべく板垣氏に直撃してきた。詳細を聞くうち、話は思わぬ方向へ。ゲーム業界が直面しているレーティング（年齢審査）問題だ。この件に関する開発者の本音にも肉迫してきた。



←先日の発表会で登壇する板垣氏。開発に没頭するあまり3日まえまで登壇の予定を知らなかったとか！ 謎の1本が非常に気になるところだが……。

『DDA』ファンが安心してXbox 360を購入できるように

――ジャパンサミットでは5本のソフトを発表されましたね。

板垣 僕らがあの場で複数本のタイトルを発表した理由は、僕らのスタンスをはっきりさせる必要があったからです。Xbox 360の値段がいくらになるかは知りませんが、安い買い物じゃないのは確かでしょう。だから『DOA4』だけじゃなく、Team NINJAのゲームがこれだけ出るんだよということを僕らのファンに伝えておこうと。そう思っていくつかの作品名を発表しました。

――確かに。これだけソフトが出るのならば、買い決定です（笑）。

板垣 Xboxのときは4年で結果的に5本だったわけですが、360でも最低限この本数はやりたいという、我々のロードマップみたいなものですね。

――それでは発表されたタイトルに関して、ある程度具体的にお聞きします。まずは『DOAX2』ですが、これは『Xtreme 2』ということであって、ビーチバレーというわけではない？

板垣 いや『DOA Xtreme Beach Volley ball』の正統な続編ですよ（笑）。だからビーチバレーももちろん遊べます。新しいメインゲームがもうひとつあって、これとビーチバレーが主軸になります。あとは楽しい水辺の遊びがたくさんある。そういうバカンスゲームです。メインゲームの充実はもちろん、ライトな遊びも幅広く入れたいですね。逆にカジノはもっとヘビーにしたいとか、いろいろ考えています。

名前に関しては、もう『DOAX』でいいだろうと。長いのは言うのも書くのも大変ですから（笑）。初作のときは内容を伝えにくいジャンルだったので、名で体を現さねばならないところもあったんですけど、もうその必要もないでしょう。ビーチバレー部分も、もっとおもしろくしたいです。Xbox 360のコントローラはアナログボタンじゃないですから、ゲームデザインもそれに合わせて変えなくちゃいけない。

――『code:Cronus』はXbox 360に移行したタイトルですね。

板垣 現状『DOA4』に開発に没頭しているので、それほど進捗状況は芳しくないんですが、まさかこれだけXboxに置き去りにするわけにはいかないので、Xbox 360向けにシフトさせていただきました。

――御社のタイトルリリースを見ると、『code:Cronus』のジャンルが子供向けとなっているのですが、これは？

板垣 ごめんなさい。あれはプレスリリースの担当が『code:Cronus』のジャンルがわからないと言うんで『"子供"だよ』と答えたんですが、そしたら『それはジャンルじゃありません！』と叱られちゃいまして……。『じゃあ"子供向け"でいいよ』と、つい言ってしまったという。『DOAX』だって"バカンスゲーム"と言っていまは通じるけど、3年まえには通じなかったのと同じですね。なのでぜんぜん子供向けじゃありません。正確なジャンルは"子供"ですから。いろいろとお騒がせして申し訳ないです。

――そんな落ちでしたか（笑）。やっぱり新ジャンルの開拓にはいろいろな苦労があるのですね。何はともあれ詳細の発表をお待ちしています。さて、もうひとつの気になるタイトル、『Project Progressive』ですが、どんなゲームなんでしょう？ 直訳すると"革新的な計画"ですね。

板垣 これは僕らの新たなるチャレンジですね。だからジャンルはアクションだけど『NINJA GAIDEN』とはまったく違ったゲーム性になります。開発自体はじつはXboxでやっていました。ただ発表をしていなかっただけで。だから僕らの心の中では『code:Cronus』同様、移行組になります。これもある程度開発に時間がかかりそうです。もうすでにジャンルとして完成している『4』や『DOAX2』などとは違って、まったく新しいものですからね。

――確かに。『NINJA GAIDEN』も4年という年月が必要だった経緯を考えると理解できます。サミットではタイトルすら公表されなかったものがありますが、これは『NINJA GAIDEN2』ではないんですか？

板垣 謎の1本は謎だから謎なんですよ（笑）。僕らとしては発表したかったんだけど、インパクトが強すぎるということで今回は見合わせました。これはぜんぜんマイナス方向の話ではなくて、プラス方向の衝撃とだけお話ししておきましょう。『DOA4』の謎のレスラーの正体がわかるころには発表できると思うので、それまでしばしお待ちください。

――『NINJA GAIDEN2』ではない？

板垣 これ以上のインパクトはないものとしかね……。『テクモクラシックアーケード2』だったりして（笑）。

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

From Readers Illust FREAKS

『DOA4』も楽しみだけど『NINJA GAIDEN Black』もあるんだよね。プレイはもちろん、ハヤブサ、レイチェル、呉葉のイラストも大募集中です！



←ということで『GAIDEN』3人娘が揃い踏みです。ハヤブサさんもゲスト出演？

●東京都 三橋はつみ



←まさにあり得ないシチュエーション。しかもあやねがかすみを守るなんて！（笑）

●京都府 軟弱者

Team NINJAが考える エンターテインメントとは？

板垣　"子供向け"で思い出しましたけど、そういうゲーム作らないの？とまわりからはよく言われるんですよ。子供が遊んでも楽しいようには作ってるんですけどね。『DOAX』なんかいい例で、女の子も喜んで遊んでましたし。彼女らにしてみれば着せ替え人形みたいで楽しいわけですよ。むしろ男の子のほうが恥ずかしがってたかな（笑）。

ただ"子供向け"って子供が遊んでも楽しいという意味じゃなくて、年齢制限で言うところの「全年齢対象／Everyone」ということでしょ？ そりゃ、僕らには無理だ（笑）。けっきょく僕らは、自分らが遊びたいと思うゲームを作ってるわけで。そういうスタンスでやってる以上、どうしたって対象年齢的には上がってきますよ。

――Xbox以降のタイトルを見ると、CEROのレーティングで18歳以上になってるものが多いですしね。

板垣　まあ好きに作ってますから。そりゃそれでいいんじゃないですか？ 18歳以上といえば、こないだの神奈川県の有害図書の話だけど、あれにはびっくりしましたね。件の『GTA3』はともかく、その後の流れを見てると「18歳以上＝有害」みたいな暴論を唱えてる人たちがいるんで。

――18歳以上＝有害図書などということになったら、たくさんのゲームが有害だということになってしまいます。

板垣　なんだかなぁという感じですよ。そんな馬鹿げた話がどこにあるんだという。アメリカのレーティング機関のESRBやCEROが決めた対象年齢ごとのルールがあって、僕を含めたほとんどの作り手は許される範囲の表現を使ってゲームを作っているんですから。十把一絡げに"18歳以上＝有害"だなどと決め付けられても、ピンときませんよ。

――まったくですね。

板垣　逆にこういうときだからこそ思うのは、みんな、もっと大らかにゲームを作ろうよということですね。なんか、なぞったように似通ったゲームが多いじゃないですか。それはやってることのバンドが狭いからそうなるわけですけど。今回、問題になってる性と暴力についてもそう。こういうことがあると浮き彫りになってくるんだけど、この業界内には不必要なまでに性と暴力を忌避してきた面があって。なかにはそれを避けてゲームデザインすることを美徳と勘違いしてる人すらいます。

でもそれってエンターテインメントとしてナンセンスなんですよね。僕はいつも言ってますけど、性と暴力といったら友情や愛、生や死などと同列に並ぶ、エンターテインメントの重大要素ですよ。そういう人間の本当の根源に根ざす部分を、当の人間が楽しむための娯楽から切り離せるわけがないですから。違うと思うならほかの分野を見てみるといいです。小説にしろ映画にしろ、マンガ、劇画、テレビ、ラジオ、あるいは伝統芸能でもいい。ほかのエンターテインメント産業は、みんなふつうにやってます。表現の幅を勝手に狭めて、自分で自分の首を絞めてるのはゲーム産業だけ。

――確かにそういう面はありますね。

板垣　「DOAX」なんかいい例で。発表したときには「女性が色っぽすぎる」という話が多くて、なんというか呆れ果てましたね。僕にしてみれば、女性が色っぽくて何が悪い？ 色っぽくて当たり前だろうが、というところですが。じゃあ、あなたは色っぽい女性が嫌いなんだ？と聞きたくなりましたよ。

――それは、そういうつもりで言ったんじゃないと思いますけど（笑）。

板垣　べつに僕は「何を作ったっていいじゃん」と言ってるわけじゃないですよ。要は物事の本質、少なくともエンターテインメントの本質をちゃんと見据えて、まともに作ればそれでいいじゃんということですよ。公序良俗に反しない限りは、思う存分大らかにやればいいじゃないかということ。その限りであれば、文句を言われる筋合いなんかどこにもないんだから。

――確かに「DOAX」はその後のゲームにいろいろな影響を与えたのかもしれません。その後、似たようなコンセプトのゲームがいろいろと出ていますから。

板垣　だとしたら、それはいいことですよ。『DOAX』を見て「こういうふうにふつうに作っちゃえばいいのね」と思った開発者がいたのかもね？

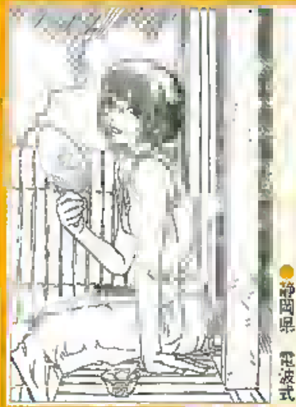
ただこないだもE3で「DOAX」がこの方面の先駆者だと言われたんだけど、そりゃ違いますね。なぜならさっきも言ったように、ゲーム業界以外のどこの業界でもふつうにやってることを、僕らはやってるだけの話ですから。"女性の美"にしたって、それは人類誕生以来の普遍的なものであって、べつに「DOAX」が創りだしたわけじゃない。

だから言ったんですよ。「褒めてくれるのはうれしいけど、相手を間違ってる。感謝するなら俺らにではなく、アダムとイブにしなさい」とね。そしたら笑ってましたけど。こういう冗談が通じるヤツは好きですよ。

けっきょくはただの娯楽ですから。エンターテインメントっていうのはそういうフラットな感覚が大事なんじゃないの？ということです。

（2005年8月10日収録）

From Readers Illust FREAKS 拡大版



●静岡県　電波式

↑線画で描かれたあやねちゃん。こんなモノクロイラストもいいものです。



●長野県　芳里美菲

↑パステルカラーがかわいいこころちゃん。初投稿、ありがとうございます！

つっちーのTeam NINJAってこんなとこ



土原　恵理子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

ファンクラブ設立します！

今年も東京ゲームショウの季節がやってきました！「DEAD OR ALIVE 4」を5月にE3で発表してから誌面では情報をお届けしてきたものの、やっと日本でファンのみんなに直接見てもらえるっていうのが何よりうれしいです♪ 現段階ではどんな風に出展するのか、どんなイベントをするのか……などなどじつは私もぜーんぜんわかりません（ごめんなさいっ！）。ですが、会場に来てもらえれば絶対に楽しんでもらえる内容にしていくので、ぜひテクモブースへ来てくださいね。それから物販ブースでのグッズ販売も行う予定なので、そちらもお忘れなく！

ひさびさのちょっと長めのこのコーナー。今月はもうひとつ情報をお届けしちゃおうと思ってます。じつは、「DEADOR ALIVE 4」の発売に先駆けて、シリーズのヒロイン"かすみ"のファンクラブを作ってしまいました！ 名づけて"かすみちゃんクラブ"！ 9月の上旬からテクモのホームページで受付開始予定です。詳細はホームページをチェックしてくださいね（http://www.tecmo.co.jp）。"かすみちゃんクラブ"に入ると、かすみからメールが届いたり、限定商品が買えたりといいこと尽くし！「DOA」ファンなら入るしかないっ！ 皆さんの登録待ってマース。

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。

- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- 「DDA4」への意見・要望
- 新コスチューム案

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒102-8431
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Taam NINJA FREAKS」係

ファミ通一族 "次世代"の陰謀
NEXT GENERATION

ゲームハード 200名
オリジナルQUOカード 800名

ファミ通グループ5誌 合同キャンペーン

週刊ファミ通　ファミ通Xbox　ファミ通PS2　ファミ通キューブ+アドバンス　ファミ通Wave!

ファミ通グループ合同で開催されるファミ通一族"次世代"の陰謀は，Xbox 360を筆頭に，人気のゲームハードを合計200名にプレゼントする夢の大型キャンペーン。Xbox 360を手に入れるこのチャンスを逃すな！　下記の「応募のきまり」をよく読んで、どしどし応募するべし。



【各誌対象号】

雑誌名	対象号	応募券
●週刊ファミ通	8月5日号（7月22日発売）	1枚
	8月12日号（7月29日発売）	1枚
	8月19日号（8月5日発売）	1枚
	8月26日・9月2日合併号（8月12日発売）	1枚
	9月9日号（8月26日発売）	1枚
●ファミ通PS2	8月5日号（7月22日発売）	2枚
	8月26日号（8月5日発売）	2枚
	9月9日号（8月26日発売）	2枚
●ファミ通キューブ+アドバンス	9月号（7月21日発売）	2枚
	10月号（8月20日発売）	2枚
●ファミ通Xbox	9月号（7月30日発売）	2枚
	10月号（8月30日発売）	2枚
●ファミ通WaveDVD	9月号（7月30日発売）	3枚
	10月号（8月30日発売）	3枚

【応募のきまり】

対象号それぞれに1枚から3枚の応募券と応募用紙がついています。
応募券を欲しいゲーム機に必要な枚数分、集めてください。

①欲しいゲーム機を選んでください。
②応募用紙を切り取って，必要事項をもれなく書き込んでください。
③右ページにあるアンケートに答えて，答えの番号を応募用紙の記入欄に書きこんでください。
④応募券を、欲しいゲーム機に必要な枚数ぶんだけ，剥がれないように貼りつけてください。
⑤応募用紙を官製はがきのウラ面に，剥がれないようにしっかりと貼りつけてください。
⑥はがきを「応募のあて先」まで郵送してください。

【応募上の注意】

●応募者多数の場合は，抽選となります。
●「応募のきまり」を守って，正しく応募してください。守られていない場合，応募は無効となります。
●応募用紙と，はがきのあて先は，黒か青のボールペンで記入してください。
●コピーした応募用紙と応募券は無効となります。
●1枚のはがきには，1枚の応募用紙を貼りつけてください。
●賞品となる発売中のゲーム機とオリジナルQUOカードは11月初旬より順次発送予定。Xbox 360は発売当日の発送を予定しております。一部の地域，または交通事情などにより発送が遅れる場合もございます。
●ご応募は日本国内に限ります。
●オリジナルQUOカードの当選者の発表は，賞品の発送をもって替えさせていただきます。
●ゲーム機当選者の発表は各誌，下記の号にて発表します。

週刊ファミ通 ……… 11月11日号（10月28日発売）
ファミ通PS2 ……… 11月11日号（10月28日発売）
ファミ通キューブ+アドバンス ……… 12月号（10月21日発売）
ファミ通Xbox ……… 12月号（10月29日発売）
ファミ通WaveDVD ……… 12月号（10月29日発売）

あて先
〒136-8691 城東郵便局 私書箱25号
「ファミ通一族 次世代の陰謀」係

応募締切 2005年9月30日(金) 当日消印有効

合計1000名に大プレゼント！



"プレイステーション 2" BBパック（ミッドナイト・ブルー）

応募券5枚

50名

©2004 Sony Computer Entertainment Inc.



応募券4枚

50名

"PSP" プレイステーション・ポータブル

©2004 Sony Computer Entertainment Inc.



応募券4枚

50名

ニンテンドーDS

※本体のカラーは事務局で選ばせていただきますので、ご了承ください。 ©Nintendo

はずれた人にも ダブルチャンス!!

残念ながらゲームハードの抽選にはずれてしまった人にも、さらなるチャンスが！ はずれてしまった人の中から抽選で、800名にオリジナルQUOカード（500円相当）が当たるダブルチャンスが用意されているのだ！



アンケートにご協力ください。答えの番号を応募用紙の記入欄に書き込んでください。

【応募券】



Q1．この本を買った理由を教えてください。
①必ず買っているから
②ときどき買っているから
③たまたま見かけたから
④欲しいソフトの情報が載っていたから
⑤キャンペーンをやっているから

Q2．この本をつぎの号も買いますか？
①内容がよいので、必ず買う
②キャンペーンに応募したいので、必ず買う
③欲しいソフトの情報が載っていれば買う
④買うかもしれない ⑤もう買わない

【お問い合わせ】
エンターブレイン カスタマーサポート
☎0570・060・555
（受付時間：祝祭日を除く平日の12:00～17:00）

応募用紙

【応募券】

（1枚）応募券を貼ってください	（2枚）応募券を貼ってください	（3枚）応募券を貼ってください
（4枚）応募券を貼ってください	（5枚）応募券を貼ってください	（6枚）応募券を貼ってください

欲しいゲーム機	
住所	〒 -
フリガナ	
氏名	
電話番号	― ―
年齢	才 性別 男 女 職業

アンケート回答欄

Q1		Q2	

キリトリ

ファミ通Xbox 10月号

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※日本国外からの応募は受け付けできません。 ※オリジナルQUOカードは制作中のため、予告なくデザインが変更になる場合があります。

読者投稿コーナー

ヤング Rbox

リーダーズボックス'05

残暑が厳しいざ……なんてベタなダジャレがつい口から出そうになるほど、まだ暑い日が続きますね。Rboxにも適度に熱いおたよりが適度に届き、スタッフ一同喜んでます。付録小冊子内の番外編もお見逃しなく！



イラスト：みかきみかこ

レターコロニー

500

夏休みが終わり、暦の上ではもう秋。夏バテにもめげず、食欲の秋を満喫することを誓い合う3人組のおたよりコーナー。

今年の夏休みも早かったな。もう終わっちゃうのか……(船)

毎日だらだら過ごしてるからいけないのよ。宇吉もね！(ス)

——おいらのココロはもう冬休みに向いているんだにゃ～(宇)

●「Halo 2」で対戦しているとき、敵のチームに変なふたり組がいました。ゲーム開始直後から「ゲコゲコ」鳴きながらしゃがみ→ジャンプをくり返し、いっさい攻撃することなくそこら中を飛び回っていました。何だったんでしょう？

埼玉県　バルブヘッド

間違いない。カエルブラザーズだ。暖かく見守ろう(船)

——ヒザの屈伸運動をして、体を鍛えてる最中かもしれないにゃ(宇)

——対戦中に現れる無抵抗の人って、攻撃しにくいものよね(ス)

●コンビニ前の駐車場で、クルマの中から「パパー、ママー、うわーん」という泣き声が聞こえてきた。パチンコに夢中になって子供を死なせてしまう親とかいるし、心配になって窓から覗き込んだら、ただ寂しくて泣いてただけのようだった。すると親が戻ってきて、車上荒らしか誘拐かとばかりに店員を呼ばれ、通報までされかかった。こんな日常で、私はいい人生を送っているなと実感しています。　新潟県　ゲッソンリット

——何が起こるかわからない時代、子供ひとりを置いて買い物に行っちゃうなんて危ないのにゃ(宇)

そーだそーだ！　ちゃんといっしょに連れて行けばいいのにね(ス)

——でも、子供を買い物に連れてくと、今度はおもちゃ売り場の前で泣きじゃくるからな(船)

●コンビニで牛乳を温めてもらうと、ホットミルクになってうまいですよ。寒い冬にオススメ！

福岡県　ブロッコ党

——えーと……はがきの消印、ちゃんと8月だよね？(ス)

——うにゃ。ちゃんと最近届いたはがきなのにゃ～(宇)

教えてくれてサンキュー。いちおう応礼を言っておくが、タイムリーじゃないのが残念だな(船)

●夏休みに入ったと同時に、アパートがリフォームを開始。朝の9時まえからドリルやら電気ノコギリの音が鳴り響き、とてもじゃないが寝ていられません。なかば強制的に早寝早起きをするハメに……。夏休みはダラダラ過ごしたい人間なのですが、いったいいつ終わるんだろう。

北海道　デールテール

——せっかくの夏休みがダイナシなのにゃ。気の毒にゃ～(宇)

音は耳栓で防げるけど、あの振動がね。ちょーツライ(ス)

そして、その部屋に引っ越してくる住民がロックミュージシャンだったら、これからも爆音地獄(船)

●"アンスリウムの花(赤)"が好きです!!　なぜって……女の子のおしりみたいだから……。ボクって変態なのかなぁ～ほんものの(照)

兵庫県　尻女石

——プラスチックでできてそうな、あの花のことにゃ。見たことない読者は調べてみるといいにゃ(宇)

エッチ！　花をどんな目で見てるのよ！　サイテー！(ス)

そして、女性にそーゆーコトを言われて余計に喜ぶ人もいる(船)

●Xboxに録音した曲を聞きながらファミ通Xboxを読んでいて思ったんですが、あらためて考えると便利な機能ですよね。　山口県　低加速

——とっても便利なのにゃ。買ってきたCDはどんどんXboxに！(宇)

——そして、Xboxに入れたCDをすっかり忘れ、「どこへいった？」と捜しまわるオチが……(船)

●一攫千金を狙って、ジャンボ宝くじを買いに行きました。ですが、なぜか袋から出てきたのは、100円のくじでした。面倒くさいので、ほったらかしにしています。まあ、当たればいいんですけどね……。

広島県　カーボンヒータ

それ、当たってたら余計に悔しいじゃない。万が一サマージャンボだったら億よ！　億！(ス)

うむ。当たってるかどうか、確認しないで編集部に送ろう(船)

——船長の言うことはマジメに聞かないほうが得するのにゃ(宇)

●後ろから「おはよう」という声がしたので、「おは……」と言いかけてふり返ってみると、そこには携帯電話で話をしている見知らぬ女性の姿が。ガガガーン！　でした。

大阪府　北野正幸

うーむ。新手のナンパ術か。北野さん、よくやったぞ(船)

——で、結果はどうにゃ？(宇)

——アンタたち、ハガキの内容をちゃんと読んでる？(ス)

●ばあさんちの猫(黒寅柄白足の雑種)は、もうかれこれ5回くらい会ってるのに、まだ僕の顔を覚えないらしく、会うたびに低い声で威嚇しやがります。宇吉は船長を威嚇することありますか？　東京都　ATUSI

どっちかと言うと、スーリンに威嚇されるほうが多い(船)

——船長がいつもマイペースなことばっかり言うからでしょ！(ス)

●昨年、ユニバーサルスタジオジャパンに行ったとき、お母さんと間違えて「ポップコーンいる？」と聞いたら違う人でした……。そしたらその人が「いいえ」と言いました……。あのときはむちゃくちゃ恥かしかったです……。　大阪府　rukia

——大阪では知らない人間に話しかけるのがはやってるのか？(船)

だから、ちゃんとハガキの内容を読みなさいって！(ス)

●僕のおばあちゃんは"ペコちゃん人形"のことを"ペコちゃん人間"と言っていました。想像したら、なんか怖い……。　大阪府　EX

——"リカちゃん人形"も"リカちゃん人間"と呼び、"マネキン人形"も"マネキン人間"と呼ぶな(船)

それも全部怖いわよ(ス)

スーリンの わたしのお気に！

+100 point

●塾が同じのF君が好きです。2月にチョコを渡したのですが、そのころからFくんとは微妙な感じで……。Fくんから笑ったりしてくれなかったのですが、最近塾から帰るときに笑ってくれたから、とってもうれしかったです。とても勇気がいったけど、初めてチョコを渡してよかったなっと思いました。　福岡県　大穴沢まり子

幸せをつかむには、ときには勇気も必要よね！　で、夏休みは何か進展あったの？　聞かせてねー(ス)

ポイントについて

●投稿が採用されるとポイントを加算！　ポイントは2006年3月末まで累積され、総合上位3名に豪華賞品を進呈！【優勝：記念トロフィー＋副賞(a：15インチ液晶テレビb：5.1chヘッドホン、c：編集部ご招待(a、b、cのどれかひとつ))、【2位：記念楯＋ソフト2本】、【3位：記念楯＋ソフト1本】●【5000ポイント達成：ファミ通Xbox Tシャツver.3】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】　※ソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7500円以下のものに限らせていただきます。●毎号抽選で3名に図書カード500円分プレゼント！

ギャラクシーイラストコンテスト

500

イラストコーナー増ページ希望のハガキが多数。読者のみんながどんどん送ってくれれば、増える可能性大！（ス）



今月の一等賞

1000

兵庫県　桂月すいか

毎度ハイクオリティーなイラストを送ってくれるすいかサンの作品。『ジェイドエンパイア』をテーマに描いてくれましたー。闘志あふれるポーズがステキ！（ス）





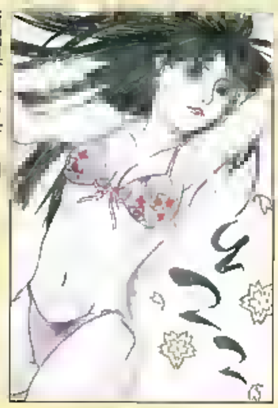
神奈川県　元気娘

巨大ヨーヨーを投げる彼は、『アルゴスの戦士』。躍動感あふれる作品だにゃ（宇）



北海道　ゴッドネイサン

『スパイクアウト　バトルストリート』からミンファちゃん。おヘソがっ！（船）



新潟県　サタデーMAX

イラストでも大人気のこころチャン。なびく髪に白い肌!!　とってもセクシ～に描かれてる力作だ（船）



福岡県　OUTMAN

夢に出そうなくらい怖いんだけど、ユーモアも少々。笑顔からキラリと光る白い歯が印象的よ（ス）



兵庫県　尻女石

かすみチャンと零子チャンの夢のバトルマッチ!?　こんな試合も見てみたいんだにゃ～（宇）



広島県　Cameo

"地獄体験アンビリーバボー！"と名づけられたこの作品。恐怖感たっぷりで納涼なカンジ（ス）



愛知県　BOW.W.風羅

『DOA』からエリオット。カッコいいポーズをやわらかタッチで描けてるぞ（船）



京都府　軟弱者

こ、怖い……。こんなシーンがあったら逃げるわよ。あるわけないけどねー（ス）

今月の○○賞とは？　いい感じの作品にはその月の誕生石の賞を授与！　昔は眼病治療にも用いられたという虹色のこの石の言葉は「安楽」「幸運」。霊能力や直感も冴えるそうな。

川柳流星群

猛暑だよ　ザックの島に　逃げたいよ

東京都　ATUSI

●そんで、ザックの厚い胸板に顔をうずめたいってか？（船）

ディベート バカ一代

300

対立する意見をぶつけ合うコーナー。今回は「Xbox 360のカラーリングは白がかっこいい／黒がよかった」よ（ス）

<<白がかっこいい派の意見>>

■白は女性にも受け入れやすいと思うし、本体とカラーがマッチしている。　高知県　GAMES BOND

■だんぜん"白"。「これがゲーム機!?」と思うほどデザインよすぎ!!　埼玉県　よっしー

■黒でややゴツイのがよかったと思ったけど、白くなってもイメージカラーの緑がしっかり残されているので、前世代を継承しつつ新世代へ移行する感覚がすごく感じられる。絶妙!!　熊本県　AQUARIUS'

■スタイルフェースが映えるし、自分色に染めたくなる。　福岡県　OUTMAN

■白がかっこいい。新兵器は白が基本。　埼玉県　バルブヘッド

■どちらかと言えば白のほうがよいが、「黒いゲーム機は売れない」を「売れる」に変えられる可能性は、色ではなくてXbox 360の性能にあるのでは？　大阪府　EX

<<黒がよかった派の意見>>

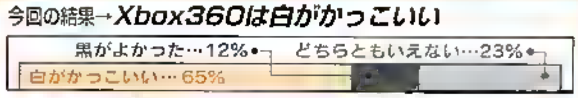
■Xboxと言えば、やっぱり黒とグリーン！　なによりあの無骨なデザインが好きだったのに……。　北海道　デールテール

<<どちらともいえない派の意見>>

■白と黒、どっちも大人な感じでかっこいい。福岡県　ブロッコ党

■白とか黒とかではなく、スタイルフェースが替えられることが大きいと思う。和歌山県　ウルヴィー

今回の結果→**Xbox360は白がかっこいい**



白を絶賛する投稿が多いなか、スタイルフェースでのカスタマイズに期待する声も多数。黒に未練がある投稿は……じつに少なかったわよ（ス）

次号のテーマ「Xbox 360のコントローラーはワイヤレス(無線)がいい／ワイヤード(有線)がいい」

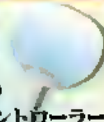
公式HPのご案内

●掲示板メインの公式ホームページを開設中です。本誌の感想を書き込むもよし、Xboxユーザーどうしの意見交換の場にするもよし。マナーを守って、自由に活用してください。編集部はもちろん、数多くのクリエーターの方々も皆さんの声をチェックしている！　かも。●掲示板を初めて利用するときには会員登録（メール申請）が必要です。その際、携帯メールやフリーメールでの登録はできませんので、ご了承ください。

http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

逆引きゲームデザイナー

発売日永久未定の珍コントローラーからゲームを発想する、超新感覚なコーナーさ(船)



うちわコントローラー

➡風情ある芸ながらのこのアイテムが！

●「アイノホノオ」
街でイチャイチャしているカップルがキスするまでの時間は3分。ただし，仲がいいほど時間は短くなる。プレイヤーは，うちわコントローラーでカップルの愛の炎を消す。そして絶対にキスを阻止するのだ！
大阪府　北野正幸

●「きこりロワイヤル」
うちわを斧のように振り，未開の地を開拓していくサバイバルゲーム。モンスターとのバトルや，動物を狩って食料にしたりする。ただし，無計画に森林伐採すると地球温暖化によりゲームオーバー。
埼玉県　よっしー

●「うなぎ食べにおいでよ」
画面内の蒲焼きを究極の一品に仕上げ，多くの人に食べてもらい，一流店を経営する，新機軸MMOシミュレーション！　うちわひとつでさまざまな動きを模し，お決まりのパタパタで客を誘う。お客さんの満足度が店の評価となり，Live接続で他店にも赴ける。全国NO.1店舗は誰の店？
熊本県　AQUARIUS'

●「不機嫌な社長～失われた機嫌～」
この夏の暑さで不機嫌な社長の機嫌を取り戻せ！　うちわを使ってあおぎ，ご機嫌メーターを満タンにすると，給料アップやボーナス，ハワイ旅行などがもらえる。逆に不機嫌にさせてしまうと，クビにされたり無人島で1ヵ月生活をさせられることも!?「不機嫌な貴様」も発売予定。
大阪府　EX

今回の評価と次回作のお願い

うちわ→あおぐ→飛行モノ……と単純にいかないところは，さすがというか，皆さんいい具合にひねくれてるな。なかでも「きこりロワイヤル」は，本気で作ると相当おもしろいかも！(船)



カサコントローラー

←大きさ設定は自由。手のひらサイズもカワイイかも。閉じたり回したり。

おもしろ写真投稿コーナー ガガーリンの目

おかしな光景を見かけたら、マナーを守ってすかさず写メ&送信。いま穴場コーナー！(ス)



大阪府　北野正幸

シリーズ化しつつある，あまのじゃくな店名写真。オレが見ってんのは愛想じゃなくて味なんだよー　みたいな？(ス)



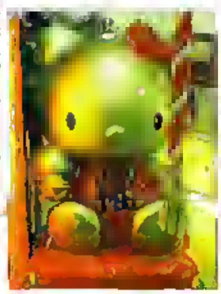
熊本県　AQUARIUS

おじいちゃんはまだ元気でがんばってるだろうか？　やっぱいくつになっても，ギターとか弾いてモテたいっすよね～(船)



千葉県　ロンヤス

「不況と苦戦中です」と語るのは，居酒屋の扉に書かれた偽ミッ○ィーちゃん。カワイイ顔でリアルなつぶやきにゃ(宇)



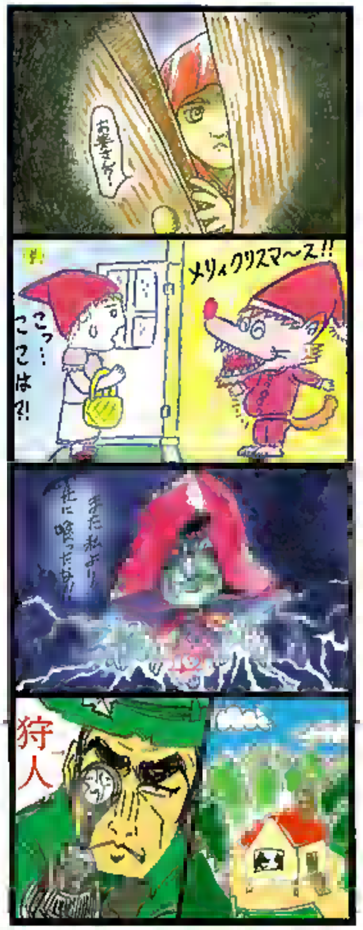
東京都　冷めたピザ

都内某所に鎮座するというピカキティちゃん。エゲつないほどに全身金色のアングラご本尊ですな。神々しい(船)

4コマやろうぜ

ひとり1コマを担当する4コママンガコーナー！　思いも寄らぬ起承転結ワールドをお楽しみあれ!!(船)

今回のテーマ
『赤ずきんちゃん(童話)』



採用者　福岡県　OUTMAN ➡ 愛媛県　猿飛サスケ ➡ 兵庫県　尻女石 ➡ 長野県　ゴルゴッチ

【解説】
メジャーかつ名場面が多い童話ということで、採用ワク争いは思いのほか激戦に。新たな赤ずきんちゃんストーリーの誕生だにゃあ(宇)

次回のお題は
『タマちゃん(ゴマフアザラシ)』

ゲームうろ覚え大事典

お題
「失われた古代文明」

■絶対に近寄ってはならないのに、近づかずにはいられない，近づかなくては進まない遺跡。　熊本県　AQUARIUS'

■実際は失われたのではなく眠っているだけなので，起こさないのが吉。
埼玉県　シェンムーⅢを待つ者

■美少女キャラが妙に詳しかったりする。　東京都　米久

■世界を滅ぼす超兵器がデフォルトでついてくる。
埼玉県　パルプヘッド

■物語が佳境に入ったことを意味する，舞台転換装置。
新潟県　ゲッソンリット

■ストーリーに深みを持たせる。楽器で言えばベース。
埼玉県　よっしー

次号のお題は
「スライム」

川柳流星群
この四年　ゲームやり過ぎ　視力やばっ！　大阪府　EX
●気がつけば"眼鏡キャラ"が定着し。休み休みで楽しもうねー(ス)

募集中コーナーご案内
●レターコロニー：自慢でも，お悩みでも。3人のパーソナリティーにかまわれたい人，集まれ！●ギャラクシーイラストコンテスト：Xbox関連ならなんでも可！　のイラストコーナー●ディベートバカ一代：誌上トークバトル勃発！　ふたつの相反する主張を擁護する意見を大募集。お気軽に●4コマやろうぜ：4コママンガのコラボレート企画。何らかの形でテーマを盛り込んだ4コマの中の1コマを想定して送ってください●ガガーリンの目：マナーを守りつつ，携帯電話のカメラ機能で撮ったオモシロ写真を送ってね

Reader's review 500

発売中ゲーム読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！ 対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！ クロスレビュアー感覚でよろしく！
※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

新作ソフト編
～話題のタイトルをいち早く！～

KOF マキシマム インパクト マニアックス
SNKプレイモア 2005年6月23日発売
クロスレビュー平均点 7.8点 / 8.0点

2Dと3Dのいいとこ取りって感じですね。伝統的な操作方法は非常にとっつきやすく、ミッションモードやクリアー後開放のプロフィールなど、やり込み要素が満載。キャラごとのかぶり物やビューモードでサービス面も充実！ 言語を英語にすると感じが変わっておもしろいよ。オーケー！
京都府 軟弱者 プレイ時間……10時間

王道2D格闘を3Dにした新シリーズ。スピード感は損なわれておらず、エフェクトもハデ。Xbox版はオンライン対戦はもちろん、追加要素がかなり豊富。とくに画面ショット機能はXboxならではで、好きな場面をいつでも撮り放題！ ぜひ、ほかのゲームも真似してほしい！
熊本県 AQUARIUS プレイ時間……12時間

Atari Anthology
マイクロソフト 2005年8月4日発売
クロスレビュー平均点 7.0点 / 7.0点

オールドファン感涙のラインアップと、画面のちらつきまで再現したこだわり。発売当時の取扱説明書まで見られ、ゲームの歴史の参考書とも呼べる1本。しかし、それだけに好みが分かれる。テトリス級に単純なゲームが好きならどっぷり楽しめるが、そうでないと辛いゲーム。
東京都 ATUSI プレイ時間……10時間

Sudeki～千年の暁の物語～
マイクロソフト 2005年7月14日発売
クロスレビュー平均点 6.8点 / 7.0点

歯ごたえのある戦闘と毎回違うアイテムが配置されるフィールドの探索は、バランスのいい作り。日本的デザインのキャラでの海外的演出は新鮮だが、ボリューム不足が痛い。いきなりラスボス戦に突入し、その後ほとんど何の説明もなく物語が終結するのは、ある意味スゴイ。
神奈川県 元気娘 プレイ時間……30時間

コンカー：Live & Reloaded
マイクロソフト 2005年6月30日発売
クロスレビュー平均点 7.8点 / 7.3点

主人公のコンカーは小気味よく動き、色彩豊かなグラフィックは美麗。下品表現も思ったより控えめで、アクションのいいアクセントになっている。時代や常識を超えたパロディーも、意表を突かれて心地いい。戦争モードのチャプターで、クラスによって難度が異常に高いのは×。
神奈川県 元気娘 プレイ時間……20時間

ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～
マイクロソフト 2005年6月16日発売
クロスレビュー平均点 7.6点 / 6.●点

世界観やエフェクトの作り込みはかなりのものだが、そのせいで文章量が膨大になり、ゲームのテンポがかなり悪い。戦闘も、有効なスタイルや特殊コンボを意識することで楽しくはなるのだが、いかんせん地味。ロード時間も長く、じっくりと遊ぶ覚悟が必要。ひと言で言えば"読む"RPG。
福岡県 OUTMA… プレイ時間……29時間

旧作ソフト編
～お気に入りの1本を再評価！～

紅の海
コーエー 2002年12月12日発売
クロスレビュー平均点 8.5点 / 8.5点

キャラクターの操作が簡単で、グラフィックもすごくきれい！ 画面に1000体以上の敵がうじゃうじゃしているのを切り倒す爽快感は最高！ 難易度が選べるので、簡単なモードからスタートすれば誰でも簡単にクリアーできる。Xboxユーザーなら買って損はしない1本。
大阪府 EX プレイ時間……30時間

レビューのきまり

レビューには必ず、右の①～⑤を書くこと。単なる遊んだ感想ではなく、ほかの人の参考になるレビューをしよう！

①レビューするソフト名
②住所・氏名（本名&P.N）
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価（1～10点）

●投稿のきまり●

①はがきか同サイズの厚紙に、必ずペンで書こう！
②"1枚にひとネタ"、"1メールにひとネタ"のみ有効！
③各投稿には、住所・氏名（本名はもちろん、掲載を望まない場合はペンネームも！）・年齢・電話番号を記入しよう。1枚1枚、投稿コーナー名を書くのを忘れずに！
④封書を使って、投稿はがきをまとめ送りも可能。そのときは各はがき（厚紙）に、必ず②と③の項目を記入！
⑤メールでイラストを送るときは以下を厳守！
・ファイル容量は1M以内（圧縮はZIPかStuffit）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（低圧縮）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき、封書での投稿
〒102-8431
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

eメールでの投稿
xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は9月10日(土)消印有効

はちみつガーデン
宮澤かよこ

その42．バーゲンは戦場 ・真・三國無双4編・



www.geocities.jp/coconutsisland/

Rbox ポイントランキング
8月30日現在（総集計まであと7号）

	順位	名前	都道府県	ポイント
→	1	ATUSI	東京都	6700p
↑	2	軟弱者	京都府	6600p
↑		尻女石	兵庫県	6600p
↑	4	AQUARIUS`	熊本県	6300p
↓	5	デールテール	北海道	6200p
↑		EX	大阪府	6200p
↓	7	元気娘	神奈川県	6000p
↑	8	北野正幸	大阪府	5400p
↓	9	GAMES BOND	高知県	4900p
↑	10	OUTMAN	福岡県	4800p
→	11	バルブヘッド	滋賀県	4700p
↑	12	ゲッツンリット	新潟県	4300p
↓	13	猿飛サスケ	愛媛県	4100p
↑	14	よっしー	埼玉県	4000p
↓	15	暴走コヨーテ	栃木県	3800p
→	16	三嶋はつみ	東京都	3500p
↓	17	ココモ	長野県	3400p
↑	18	低血圧	山口県	2900p
↓	19	エクボク	宮城県	2800p
↑	20	ブロッコ党	福岡県	2400p

川柳流星群

RPGを PGRと 間違えた
福岡県 ブロッコ党
●話呂としては、RPGを「ロープレ」と読むのがいいみたいだにゃ(宇)

募集中コーナーご案内
●川柳流星群：Xboxへの、つのる思いを五・七・五で！（300ポイント贈呈）●逆引きゲームデザイナー：お題のコントローラーをフル活用できるナイスなゲームの企画を考えて！ コンセプトは明確に●ゲームうろ覚え大事典：お題の用語に関するうんちく・ウソちく、実体験エピソードなどをお寄せください●読者レビュー：発売中のXboxゲームについて、21文字×6行、計126文字で感想を述べよ■メール投稿の人は、コーナー名と名前（本名＋ペンネーム）を必ず書いてね。じゃないと、おもしろくてもボツよ。

Xbox裏日記

仕事と趣味の狭間で
日々思う徒然

Vol.14 政治とゲームの意外な関係を考える

Text：「PD」プロデューサー
YUKIO FUTATUGI 二木幸生

サクサクのゴイゴイさんの訃報にショック。ほぼ同年齢と知ってさらにショック。この業界も不摂生人が多いので、健康診断は受けてね。で、夏恒例の有明へ。7年まえに作ったゲームの新刊が！感動。

このあいだ、近所の店にゲームを買いに行ったらPS2版『GTA 3』の横に18歳以下には販売できません、の張り紙が。これがちょっとまえから話題になってる、神奈川県が有害指定した結果、ってやつですね。まぁ有害図書指定されているのはPS2版だけ。よい子のみんなはXboxといっしょに『GTAダブルパック』を買えばいいだけなので、ぜんぜん問題はないのですが。

神奈川県知事のBlogを見ると、「表現の自由を守れ」とする反対派と「影響を受ける子供たちを守れ」とする賛成派のコメントが大量にあって大変なことになってます。そしていまのところ、当の県知事からはそうした意見・質問に対する明快な回答がなされていないというのもまた議論のネタになっているようです。

こうしたゲーム好きにとってどうにもありがたくない状況に世の中が流れていくのは、そもそもゲームをする人間が政治にかかわりが薄いせいではないかと思うんですが、どうでしょう？

中高生はそもそも選挙権がないし、20代のゲーム好きもあまり選挙には行かない。それに比べて、年配のお母様方や教育熱心な人々はほぼ確実に選挙に行くでしょう。知事としては、どっちのご機嫌を取っておいたほうがいいかは考えるまでもないですよね。

あと、ちょっとまえに話題になったゲーム脳。理論的にはむちゃくちゃなんですが、なんとなくゲームに不安を感じている年配の人や母親層にジャストミート。ああいうときにも、ゲーム業界は誰も守ってくれませんね。

逆にあれがパチンコだったらどうでしょうか？　よくありますよね。クルマの中に子供を置いたままパチンコに熱中して、子供が死んでしまった、という事件。そういうことが起きても、パチンコは社会の害悪だ、糾弾しろ、という声は起きない。たぶん、ゲームに熱中して子育て放棄で子供が死んだら相当叩かれると思うんですよ、ゲーム。でもパチンコはそれがない。そもそもあれだけまわりが見えなくなるんだから、相当、α波が出てるゲーム脳状態だと思うんだけどね。

これは、単に、パチンコ業界に因縁をつけると圧力をかける人たちがいっぱいいるから誰もやらない、ということでしょう。こういった、特権と引き換えに権力が守ってくれる構造を作るのは、ちょっとゲーム業界も見習いたいけど無理でしょうね。

だから行きましょうよ、選挙。ゲームを守ってくれそうな人を政界に送り込みましょう。自分の選挙区で、誰が表現規制に反対してるかを調べて、その人に投票しましょうよ。その一票は大きな意味を持たないかもしれませんが。でも、それを続ければ、ゲーマー世代に媚を売っておけば、票が少し増えるかも、と考える政治家も出てくるかもしれないしね。こういうのはRPGの経験値稼ぎと同じ。地味に稼いでいきましょう。

Les infos chaudes du Xbox N41

Par Gregoire Hellot

フランス発 Xbox事情



GREG (Gregoire Hellot)

Xboxの誕生と卒業を見守れてうれしいな、ってちょっぴりセンチなフランスのゲーム記者。ブログもよろしく：http://yaplog.jp/azabujuban

TITLE ワゴンセール・レジスタンス

はい、お疲れさまでした！いまキミがその手で握っているファミ通Xboxは、これで最後です。お疲れさまでーす。いままでXboxを買って、遊んで、そして専門誌まで読んでた日本人のキミたちの気持ち、俺はフランス人としてすごくわかるよ！うん、プレ○テや任○堂の帝国とも言われる日本で、メリケン野郎のゲーム機の旗をプライド高く掲げたキミたち、それはまさにレジスタンス！反乱者！革命！オスカール！（オスカルが女性だと知ったアンドレは密かに「メスカール」と呼んでたっていう噂、知ってた？いや、うそうそ！）。そう、『スター・ウォーズ』並の反乱軍です！たとえいまからでも、正義の革命に加わるのは遅くない！そんなキミに必要なのはだいたい30000円です。まず、本体を買う。秋葉や大手のチェーン店なら10000円くらいでゲット！ラッキーな場合はDVDキットがついていることも！はい、残ったのは20000円。これで焼肉にも行けるんだけど、ひと晩でパーってのは反乱ちゃう！我々はマラソン！勝利までの距離に必要なスタミナを考えるべき！では、ゲームソフトに行きましょう！まずはド定番のゴージャス"テクモ"シリーズ（さすがのロンチソフト「DEAD OR ALIVE 3」も、いまの時期ならもう990円でどこでもゲット！超お買い得！つぎはバレー！運がよければ『DOAX』を1990円前後でゲット！最後は、プチ反乱者にはオススメできない伝説的な難易度の『NINJA GAIDEN』。これも、1990円で不可能ではない！さらに990円で『Halo』、気に入ったら続編の『Halo 2』を3000円くらいでゲット！『エピソードⅢ』に夢中なあなたは、アメリカの『スター・ウォーズ』ファンたちがもっとも認めた洋風RPG『Knights of the Old Republic』と同『Ⅱ』を2990円くらいでゲット！（と思ったら、この2本は海外版！日本の本体では遊べないかもしれないので注意！）おつぎはレース！あの『Outrun 2』も、ワゴンセールをあされば990～1500円レンジでゲットできる可能性あり！「ビバ・不良＆長持ち！」なキミには『GTA』シリーズがピッタリ！『あぶない刑事』みたいな'80年代っぽい雰囲気が楽しめる『ViceCity』は目標3990円！つぎはコミカル！英語がダメで、さらにNovaやBerlitzの宣伝に出てくるインチキっぽいモデル先生が嫌いなアナタは、『Conker』を某量販店で990円でゲット！逆に、キミの彼氏の名前がそのムカつくほどメリケン面な"スコット先生"だったら、ワーコレシリーズの『Simpsons：Hit & Run』！運がよければ、1200円くらいで見つけられるかも。最後は、中級以上のキミたちへ。メッセサンオーでしかゲットできない日本未発売の『Destroy All Humans!』、や『ISS』（向こうの『ウイイレ』の名前）！いやー、これだけあれば360なんていらないかもねー。って、あ、まずい！やっぱり、いまのは取り消し！と言うわけで、長いあいだ、どうもメルシーございました！



←量販店のワゴンセールや通販サイトが狙い目ー　すごいゲームが格安でゲットできます！

テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場 章
東京大学大学院情報学環教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。
http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/



Lecture：26 夏はヨーロッパでゲーム？

今回は、前号の続きである"アタリショック―その2―"をお休みして夏の話題をひとつ。

今年の日本の夏は、ことのほか暑く、海外で夏休みを過ごした読者も多かったのではないだろうか。本号が発売される8月末には、ほとんどの読者は休みを取り終わっているだろうけれど、これから休むだろう皆さんには、ぜひヨーロッパ旅行をお勧めしたい。今年の夏はヨーロッパのゲームが熱い！

まず、8月18日から21日にはヨーロッパ最大のゲームの見本市（Games Convention、GC）がドイツのライプチッヒで開催された。日本ではあまり知られていないが、ヨーロッパのゲーム市場の動向を知るうえで目が離せない見本市だ。

今年は、セガやコナミ、カプコンといった日本の企業、EA（エレクトロニック・アーツ）、ACTIVISION、UBISOFTなど日本でもおなじみの外資系企業、そして日本ではその名をあまり聞かないTHQ、GOA、PLAYLOGIC、DEEP SILVER、HIP、VIVENDI UNIVERSALなどのゲーム会社が出展した。出展企業は約270社を数え、家族向けのホールも設けられていた。

もちろんゲーム機も出展されていたけれど、E3に比べるとやや華やかさを欠いていた。E3では次世代ゲーム機が大きな話題になったが、GCではハンドヘルドタイプのニンテンドーDSやPSPなど、依然として既発売のゲーム機が中心だったからだ。

その中でひとり気を吐いていたのがXbox 360だ。次世代機では唯一独自のブースを設けていただけでなく、サードパーティーからの提供を含めて15タイトルが紹介。実機上でデモプレイなどが披露され、活気にあふれていた。

つぎに、ドイツではもうひとつ重要な展示が行われている。それは、ドレスデンにあるドイツ衛生博物館のPLAY-The Exhibition。"衛生"という名称が奇妙だけれど、人間の健康増進に関わる展示や啓蒙活動を行っている博物館だ。

今回の展示は、サッカーのようなスポーツから、チェスなどの伝統的ゲーム、カタン（Catan）に代表されるボードゲームやアーケードゲーム、そしてテレビゲームにいたるまで幅広いジャンルを対象に、人間がplayする意味を追究している。事例がなんともドイツらしい。

展示のテーマは、Competition（競争）、Identity Games、Strategy Games（戦略ゲーム）、Games of Chanceの4つだ。とくにIdentity Gamesでは、子供たちが「私は誰なのか」、「私は何になるのか」という問いに対し、ゲームを通じて、自分の能力を開発し個性を形成していくことが解明されている。こういう哲学的な掘り下げが日本のゲーム研究でも必要だと思う。

ドイツ衛生博物館の展示は10月31日まで。さらに、8月30日からはロンドンで2005 Game Developers Conference Europeも始まる。まだ夏休みを取っていない方にも間に合いますよ。



Illustration:YUZURIHA Satoshi

香洲劇場（かしまげきしょう）

第八幕

香洲誹色（カンマ＝ヒイロ）

フリーランスのマンガ家。これを書いているいま、お盆です。天気予報を見ていたら、すでに秋雨前線なるものが日本に迫っているらしいですわよ奥様！ 日本の夏は本当にどうなっているんざましょ!?

DATA
JSRF ジェットセットラジオフューチャー
セガ
2002年2月22日発売



【Web】http://www17.big.or.jp/~kasima/index.html

高難度の後半ミッション、エクストラLevel Bをゴールド攻略！

DOUBLE-S.T.E.A.L THE SECOND CLASH



後半ミッション、エクストラゲームLevel Bを一挙に攻略！ ゴールド獲得のためにドライビングテクニックを磨いて挑戦してもらいたい。入手困難なパーツ、特殊条件のクルマの入手方法、全クルマリストも大公開だ！

SPEC action
ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ　破壊カーアクション
マイクロソフト　ぶんか社
発売中(8月4日)　6090円[税込]
HDTV、5.1ch　1人
SR　12歳以上対象
14ブロック　―

ミッションモード後半をALLゴールド攻略！

ミッション11からラストミッションまで、ゴールド獲得攻略していこう。必要なクルマは前号で紹介したTIGER-SPL2 ALPHAとMILITARY-BUG、MILITARY-4WD、途中で入手できるTIGER-SPL2 GAMMA。入手方法は最終ページを参照してもらいたい。クルマの能力だけではゴールドが難しいミッションもあるので、何度もリトライする根気が必要だ。

MISSION 11 ワクチンを届けろ！

オススメ車種：TIGER-SPL2 ALPHA

ランク	評価	報酬
ゴールド	01:47:00	TRANSPORT-VAN
シルバー	01:55:00	なし
ブロンズ	シルバー未満	EX23

このミッションの攻略ポイントは、極力事故を減らすこと。クルマの行きかう交差点や、曲がりきれないカーブなどではしっかりと減速し、安全に切り抜けることを心がけよう。東側の大通りに出るまでに障害物を破壊してゲージを溜めておき、MAXジェットで一気に走り抜けろ。



←交差点では接触が多い。減速し、安全に抜けよう。



←大通りでMAXジェット。無敵なので事故も気にせず。



MISSION 12 エージェントを救え！

オススメ車種：MILITARY-BUG

ランク	評価	報酬
ゴールド	01:45:00	BIG-TRUCK
シルバー	01:55:00	なし
ブロンズ	シルバー未満	DRAGON-SPL2 EX11

エージェントのクルマを追い回す敵車を破壊するミッション。スピードは必要ないので、MILITARY-BUGを使えば簡単。敵車に狙いをつけて砲弾を撃ち込むのみだ。注意点としては、エージェントカーにも砲弾が当たること。流れ弾でエージェントカー破壊もあるので注意しよう。



←群がる敵車に狙いをつけ、砲弾を撃ち込むのだ。



←エージェントカーを誤射しないように、注意しよう。

MISSION 13 タカギ追跡

オススメ車種：MILITARY-4WD

ランク	評価	報酬
ゴールド	01:15:00	TIGER-SPL2 GAMMA
シルバー	01:30:00	なし
ブロンズ	シルバー未満	EX13

前号ではMILITARY-BUGの使用をオススメしたが、より確実な方法が発見されたので、そちらを紹介しよう。クルマは、MILITARY-4WD。スタートしたら爆弾を避けつつ、敵車の前に出るように動く。前へ出たら敵車の位置を示すマーカーを頼りに正面に位置取り、減速して車体をぶつけるのだ。ダメージを与えたら加速し、位置を調整して減速。このくり返しで、破壊することが可能だ。

注意点としては、減速のときにブレーキをかけすぎないこと。止まるほど速度を落とすと、体当たりされたときに吹き飛ばされてしまうからだ。アクセルを緩める程度にしよう。



←分岐点まえに追い抜こう。狭い道がダメージチャンス。



←マーカーを頼りに位置を調整し、減速して体当たり。

©2005 BUNKASHA PUBLISHING CO.,LTD. ©2005 Microsoft Corporation.All rights reserved.

MISSION 14 メジャーリーガーを救出せよ!

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
TIGER-SPL2 GAMMA	ゴールド	05:00:00	LIFT-UP
	シルバー	05:20:00	なし
	ブロンズ	シルバー未満	なし

このミッションでは，選手の位置を覚えることが重要になる。特定の位置に固定されているのが6人，敵車により移動しているのが3人いる。移動する敵車は破壊しなければ選手を救出できないので，攻撃力のあるTIGER-SPL2 GAMMAを選択しよう。

線路上のひとり目，地下駐車場のふたり目を助けたら，地下から出た道を右折し，北のエリアに移動。3人目を助けたあたりで，敵車が近くを通るはず。追いかけてボムで破壊しよう。ここから順番はなく，近場の選手を救出しつつ，近づいてきた敵車を追いかけて破壊する。移動する敵車のルートは決まっているので，先回りしてボムを当てるように。



ひとり目

⬅廃線のホーム左側にひとり目。救出手前で減速しておこう。



ふたり目

⬅地下駐車場にふたり目。外に出たら右折し，北エリアへ移動。



3人目

⬅ビルの下に3人目。狭い場所なので，前に出てターンしよう。



4人目

➡敵車も通るトンネル。ここを直進しよう。



⬅敵車を追いかけて来たついでに助け出すことができれば，理想的な展開と言えるだろう。



5人目

⬅ビルの裏側に5人目がいる。上から回り込む必要がある。



6人目

⬅ビルの裏にいる。タイミング的には最後の救出となる。



7~9人目

➡移動する敵車に3人の選手が捕らわれている。



⬅敵車はこの広場を迂回するように移動するので，広場を突っ切って正面に回り込もう。

MISSION 16 メイのフリータイム

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
TIGER-SPL2 ALPHA	ゴールド	01:33:00	PATROL-JPN
	シルバー	01:50:00	なし
	ブロンズ	シルバー未満	なし

このミッションには，大きな問題がある。それは，フィニッシュタイムに7秒加算されてしまう謎の現象だ。実質のゴールドランク獲得タイムは，1分26秒と考えよう。ポイントとしてはブレーキは早めに使うように心がけること。障害物をこまめに破壊し，8ヵ所目に向かう直線でMAXジェットを使用するように。



➡4ヵ所目に向かう直線は，スピード出しすぎに注意。



⬅撮影ポイントが近づいてきたら，早めに減速を心がけよう。バックは使わないように。



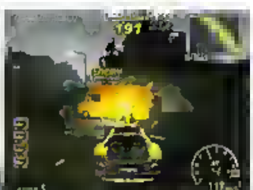
⬅8ヵ所目に向かう直線でMAXジェットを使用する。



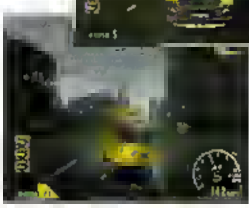
MISSION 15 輸送計画を潰せ!

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
TIGER-SPL2 GAMMA	ゴールド	01:50.00	ENEMY-BOXCAR
	シルバー	02:10.00	なし
	ブロンズ	シルバー未満	STRONG-4WD EX27

黄色の敵車を4台破壊するだけのミッション。スタートしたら南を目指し，1台目を破壊。そのまま南へ向かい，2台目を破壊。Uターンして，東側の敵車に向かおう。3台目を破壊したら東へ進み，4台目を破壊する。敵車の耐久力は低いので，体当たりしてボムを直接当てよう。



➡スタート後，南に向かうと1台目が出発するところで破壊。



⬅そのまま南へ向かうと，正面から来る2台目と接触できる。



➡Uターンし，北へ戻ってから東へ向かう。3台目がいるぞ。



⬅4台目は向かって走ってくるので，すれ違わないように。

MISSION 17 盗難車を逃がすな!

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
TIGER-SPL2 GAMMA	ゴールド	01:30:00	US-SPORTS
	シルバー	01:45:00	なし
	ブロンズ	シルバー未満	EX21

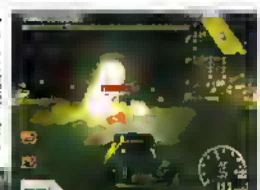
3台の盗難車を破壊して止めるミッション。攻撃力とスピードを兼ね備えたTIGER-SPL2 GAMMAがオススメ。体当たりするほど近づいてから，ボムを撃ち込むようにしよう。序盤は逆走レーンを走るので，対向車を避けて，いかに早く1台目(黄色)に近づけるかがポイントとなる。



➡序盤は対向車のパターンを覚え，確実に回避しよう。



⬅近づいてからボムを直接当てれば，大ダメージとなる。



➡ボムは連続で撃ち込もう。爆風ダメージの可能性もある。



⬅倒す順番は黄→赤→青がオススメ。最後尾から破壊しよう。

MISSION 18 博士危機一髪！

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
TIGER·SPL2 GAMMA	ゴールド	01:00:00	TANK-90
	シルバー	01:15:00	なし
	ブロンズ	シルバー未満	MUSCLE-CAR EX07

敵戦車3台を破壊するミッション。攻撃力のあるTIGER·SPL2 GAMMAを使用する。スタートしたら左へ向かいドラム缶や箱を壊してゲージを補給。体当たりするほど近づいたら，ボムを撃ち込んでダメージを与える。戦車の砲撃によって吹き飛ばされるタイムロスさえなければ楽勝だ。


←まずは左の障害物でゲージ補給。ドラム缶も破壊。


←戦車に密着していれば，ほかの戦車の誤射もある。

MISSION 19 デンジャラス・チェイス

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
TANK·90	ゴールド	01:30:00	TIGER-SPL2 BETA
	シルバー	02:00:00	なし
	ブロンズ	シルバー未満	TIGER-SPL2 ALPHA

TANK-90を使えば，4秒台も出せる簡単ミッション。スタートしたらターゲットのマーカー（赤矢印）に砲塔を向け，砲弾発射。ヒットすると吹き飛ぶので，着地地点を狙って2発目発射。これで破壊できるのだ。外しても余裕はあるので，3発，4発とあきらめずに撃ち込もう。


←ターゲットのマーカーを狙って，砲弾を発射せよ！


←着地地点を狙い澄まして，2発目，3発目と撃ち込もう。

ほかのミッションもTANK-90で攻略

TANK-90を使えば，多数のミッションで驚くべき記録を出すことが可能。ミッション1は2発の砲撃で全滅，4秒台が出せる。ミッション4にいたっては，2秒台が狙える。ボートの高さに合わせてから発射するのがポイント。意外なところでは，ミッション10でも好記録が期待できる。砲弾をばら撒いて障害物を壊し，早めにゲージMAX砲撃を行うことだ。ミッション17では最初の2発で2台を破壊し，右折して先回りルートへ。大通りに出た最後の1台に追いつき，狙い撃ちしてみよう。



➡スタート直後に発射するだけで，4台破壊できる。



➡早い段階でゲージMAX砲撃を行うことがポイント。



←海に落ちる直前に発射すれば，ボートに直撃する。



←2台破壊したら右ルートで先回りし，大通りで狙え。

MISSION 20 陰謀を阻止せよ！

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
TIGER·SPL2 ALPHA	ゴールド	01:10:00	SUPER-CAR
	シルバー	01:25:00	なし
	ブロンズ	シルバー未満	EX20

最終ミッションでゴールドを獲得するには，3ヵ所の難関を切り抜ける必要がある。難関ごとに攻略法を掲載したので，よく読んで挑戦してもらいたい。そう簡単には獲得できないので，何度もリトライする根気とドライビングテクニックが必要だ。

ポイント1

スタート直後のジャンプ台を利用し，倉庫2階に飛び込む。ジャンプ時の角度は写真を参照。空中でジェットを使い、飛距離を伸ばそう。


➡倉庫に飛び込むジャンプ角度の一例。10回に1度成功すればいいほうだと思ってほしい。


←空中でジェットを使い，飛距離を伸ばす。使用タイミングが早すぎると，飛びすぎてしまう。

ポイント2

倉庫を抜けたら左折し、上り坂が見えたら下へ降りよう。左端から鉄塔落下エリアに入るのだが，直前で敵車2台が正面から出現する。この2台に接触することなく直進すると，鉄塔落下エリアを減速なしで突き抜けることができるのだ。右側から切り込むと，敵車をかわしやすいぞ。


➡少し右へ移動し切り込むと，接触なしであいだをすり抜けることが可能。


←フルスロットルならば，鉄塔落下まえに突き抜けることができるのだ。

ポイント3

中央の大ジャンプ台は使わず，右側の坂道をジャンプ台として利用する。少し左方向に向かいつつ，MAXジェットで飛び出そう。戦車エリアに着地できるぞ。

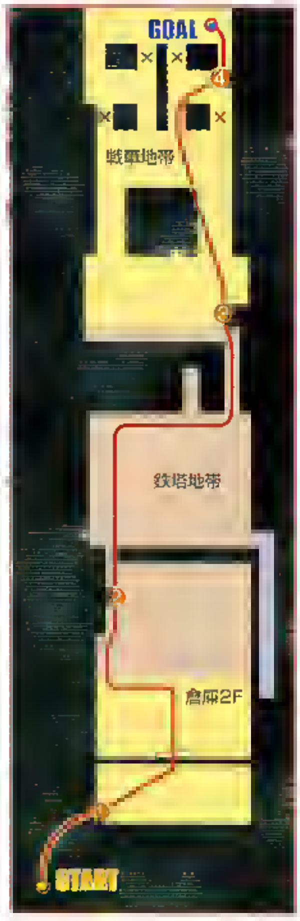

←斜め左を向きつつ，MAXジェットで飛び出そう。戦車エリアの中央に着地できるぞ。

ポイント4

このエリアは，橋が落下するダミー橋が設置されている。最初は両端，つぎは中央がダミーだ。ダミーを覚え，迅速にルートを選択しよう。あとは戦車をかわし，UFOに向かって飛び込むだけだ！


➡ジャンプの着地ポイントは，戦車エリアの中央。最初のダミー橋はクリアーしている。


←戦車を回避し，中央のダミー橋も回避。端を通り、UFOの待つ最終エリアに乗り込もう。



EXTRA GAME Level B ALLゴールド攻略

エクストラゲームのLevel Bは、どれもゴールド獲得がシビア。前号で紹介した優秀なクルマを用意するのは当然だが、それでもゴールド獲得はひと筋縄ではいかない。ドライビングテクニックを磨き、最短ルートを頭に叩き込み、何度も挑戦する根気が必要だ。十分覚悟しておこう。



←出番の多いWIRE-TOP。パーツを40個集めよう。



←何十回とリトライするエクストラも少なくないのだ。

EXTRA GAME 02 市街地レース

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
TIGER-SPL2 ALPHA	ゴールド	03:00:00	STOCK-CAR42
	シルバー	03:30:00	なし

空港内の長いコースを2周する市街地レース。直線が多く道も広いので、コース的に難しい部分はない。しかし、ふつうに走っただけではゴールドは獲得できない。このエクストラでゴールドを獲得するには、MAXジェットの力が必要なのだ。

ゲージを溜める方法はいたって簡単。コース端のフェンスを壊しながら進めばいいだけ。スタートしたら右端に移動しよう。溜まったゲージは、長い直線で開放。MAXジェットを2回有効に使えば、ゴールドの規定タイムに間に合うはずだ。



➡スタートしたら右端に移動し、フェンスの並ぶラインを走るように。



➡長い直線に入ったら、すかさずMAXジェットを発動。一気に引き離せ！



←MAXまで溜まったら、破壊は中止。2回目のために障害物を残そう。

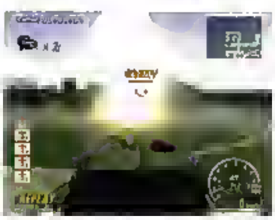


←MAXジェットを2回使えば、規定タイムに間に合う。有効に使うこと。

EXTRA GAME 04 敵車両破壊

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
TANK-90	ゴールド	25台	ENEMY-VAN
	シルバー	20台	なし

基本的にはLevel Aと変わらない。序盤は遠くの敵車を狙い撃つ。途中からライト方向、レフト方向から敵車が出現してくるが、基本的には正面にやってきた敵車を狙い撃ちするようにしてみよう。爆風でまとめて倒すこともあるので、近づいてきた敵車だけを確実に破壊していこう。



←センターの敵車を狙い撃ち。ブレーキを忘れずに。



←近づいてきたら、正面の敵車だけを狙い撃ちしよう。

EXTRA GAME 06 ピザ宅配

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
TIGER-SPL2 ALPHA	ゴールド	01:00:00	BOXCAR
	シルバー	01:10:00	なし

宅配エリアが広くなり、宅配箇所も増えたLevel B。オススメのルートは、右図の順番だ。ポイントは、4ヵ所目に向かう直線でジェットを使用すること。なので、3ヵ所到達までにゲージをひとつ溜めるように、障害物を破壊しておこう。ゴールド獲得はギリギリなので、ミスは許されないぞ。





←3ヵ所目をクリアーしたら、ジェットの用意だ。



←4ヵ所目は早めのブレーキで確実に止まるように。

EXTRA GAME 08 戦車撃破

オススメ車種	ランク	評価	報酬
TOY-CAR	ゴールド	25台	TANK-M1
	シルバー	20台	なし

Level Aと同じようにTOY-CARを使用し、戦車から逃げ回ることに専念。逃げ回っていれば、戦車どうしの誤射で自爆していくのだ。マップ中央の建物を回るように走っていれば、比較的安全に逃げられるぞ。ゲージMAXになったら、ダッシュで体当たりしよう。



←自爆待ちは時間がかかる。焦らず、じっくりと待とう。

EXTRA GAME 10 ゲット・ザ・ボールズ

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
WIRE-TOP	ゴールド	00:34:00	CLASSIC-CAR
	シルバー	00:40:00	なし

ポイントは22個目の直角カーブ。十分手前から減速するように。30個目回収後もすぐに減速してつぎの直角カーブに備える。最後はジグザグに並んでいるが奥までまっすぐ行って回収、Uターンで戻ってこよう。



➡ここで減速を始めないと、最後の直角カーブで大きなタイムロスとなる。



←直角カーブ手前で十分に減速することが重要だ。



←直線で片面を回収し、Uターンで残りを回収。ダッシュを使うように。

EXTRA GAME 12 シカゴ・チェイス

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
TIGER-SPL2 ALPHA	ゴールド	01:30:00	SPT-COMP
	シルバー	01:38:00	なし

いろいろとルートは考えられるが、けっきょくはライバルカーの通るルートが確実。最後の直角カーブ直後にMAXジェットを使用したいので、そこまでに障害物をこまめに壊しておこう。ルートさえ覚えれば簡単だ。


➡2ヵ所の直角カーブは見逃しやすい。ルートは事前に確認しておこう。


⬅歩道を走り、障害物を破壊してゲージを溜めよう。


⬅最後の直線でMAXジェットを発動。対向車を吹き飛ばしながら進もう。



EXTRA GAME 14 ジムカーナ

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
WIRE-TOP	ゴールド	00:50.00	MID-SPORTS
	シルバー	01:00:00	なし

最初のゆるいカーブは、アクセルを緩めて確実にクリアー。ほかの注意ポイントは、5ヵ所のヘアピンカーブ。早めにブレーキをかけて減速し、カーブ中にバックボタンを使ってドリフトをかけよう。2回ミスがあるとゴールド獲得は難しい。ノーミスクリアーを目指してみよう。


➡最初のカーブは、アクセルを緩めないとクリアーできない。


⬅ヘアピンカーブまえに十分減速しておき、バックで微調整だ。


➡ミスするくらいなら、十分に減速してクリアーしよう。


⬅連続カーブはアクセルを緩め、インを突くように走りたい。

EXTRA GAME 16 クイック・パーキング

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
WIRE-TOP	ゴールド	00:24:00	OLD-RACER
	シルバー	00:29:00	なし

このエクストラのゴールド獲得は、かなりギリギリ。しっかりとルートを取り、全力で駆け抜ける必要がある。ルートは公園を通り抜け、トンネルを通って建物の裏のゴールを目指す。細かなルートは、下の連続写真を参照してもらいたい。ミスは許されないので、何度もチャレンジだ。


POINT1
⬅まずは正面の公園に飛び込む。バランスを崩さないように注意。


POINT2
⬅公園内の道に沿うようなコースを取り、トンネルを目指そう。


POINT3
⬅トンネルに入るようにジャンプ。正面から入るのがコツだ。


POINT4
⬅トンネルを抜け、丘が見えたら減速。アクセルを緩めるよう。

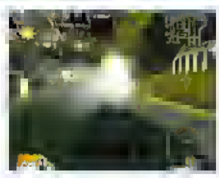

POINT5
⬅減速しつつ、丘を登る。ハンドルを取られないように慎重に。


POINT6
⬅下へ落ちないように慎重に進み、建物裏のゴールに停まろう。

EXTRA GAME 18 破壊ドライブ

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
TANK-90	ゴールド	180	JUNK-CAR
	シルバー	160	なし

TANK-90があれば問題なくゴールドが獲得できる破壊系エクストラゲーム。オススメのルートとしては南を目指し、高架線付近を破壊しよう。爆風は電車まで届くので、かなりの障害物が破壊できるはず。MAX砲撃で連射も忘れずに。


⬅高架線付近は障害物が多く、稼ぎやすい。付近をウロウロしよう。

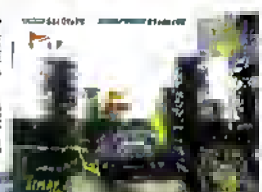
EXTRA GAME 20 ポイントレース

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
TIGER-SPL2 ALPHA	ゴールド	01:30:00	VIGILANTE
	シルバー	02:00:00	なし

ミッション20の倉庫地帯を舞台としたポイントレース。難関は最初の大ジャンプ。ミッション20と同じように何度も挑戦し、成功させよう。倉庫を抜けたら右折して、右端の脇道を抜ける。あとはポイントを目指して進むだけだ。落ちる橋はミッション20の攻略を確認してほしい。


➡いちばんの難所は最初の大ジャンプ。角度は写真参照。


⬅ジャンプ後右折し降りる。脇道の先にポイントがあるぞ。

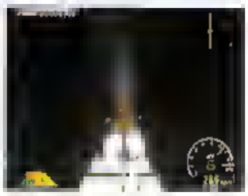

➡倉庫から飛び出し、3ヵ所目のポイントをクリアーしよう。


⬅落ちる橋は健在。ミッション20の攻略を読んで確認しよう。

EXTRA GAME 22 ジャンプ

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
TIGER·SPL2 ALPHA	ゴールド	1828m	CLASSIC-DRAG
	シルバー	1371m	なし

中央のコーンを倒しながら進む。最初のジャンプ直後，ゲージがMAXに達するまえにジェットを使用して坂を駆け上がろう。最後のチューブ内でMAXジェットを使用すれば，規定距離に達することができる。



➡最後はジャンプまえにMAXジェットを使い，飛距離を伸ばそう。



⬅ジャンプ着地直後，MAXまえにジェットを使用。



⬅飛ぶ直前にチューブの壁面を利用すれば，飛距離を伸ばすことも可能だ。

EXTRA GAME 24 セーフティ・ドライブ

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
WIRE-TOP	ゴールド	00.50.00	OLD-PATROL
	シルバー	01:20:00	なし

障害物を破壊できない安全運転が求められるのだが，時間もギリギリのセーフティ・ドライブ。ポイントは，写真のジャンプポイント。勢いが足りないと手前の障害物に当たり，着地後制御できなければ何かにぶつかる可能性も高い。ジャンプ時の姿勢が重要になってくるぞ。



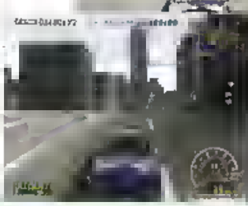
➡障害物を避けつつ，勢いよくジャンプすることが重要だ。



⬅着地したら左折。アクセルを緩め，一般車両を回避しよう。



➡カーブでのオーバーランは危険。減速して曲がるように。



⬅この交差点はジャンプしてしまうので，減速が必要だ。



EXTRA GAME 26 マネー・キャッチ

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
TIGER·SPL2 GAMMA	ゴールド	$2200	LIMDUSINE
	シルバー	$1900	なし

このエクストラゲームでは，あえてGAMMAを使用する。ゲージが溜まりやすく，MAX使用時に車体を制御しやすいからだ。ポイントは，障害物をこまめに破壊することと，MAXゲージの使いどころ。19個目回収時までに溜め、発動させよう。時間を止めてヘリに追いつくのだ。



4個目

⬅荒地を走ることになるので，速度を落として慎重に回収。



12個目

⬅12～13個目間の障害物を壊して，ゲージを稼ぐように。



14個目

⬅公園を突っ切るので，速度を落として車体を制御すること。



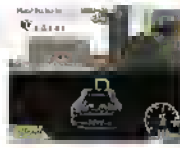
19個目

⬅ここでヘリが加速する。回収後，MAX発動で時間を止める。



21個目

⬅MAXが解けると同時に，箱を落とす。見逃さないように。



22個目

⬅荒地に落とすので，車体制御が難しい。スピードを落とせ。

EXTRA GAME 28 ザ・スナイパー

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
なし	ゴールド	00:35:00	OLD-SPORTS
	シルバー	01:00:00	なし

Level Aと同様に，6人を左から順番に狙っていくのが確実。ターゲットがいる場所の高さを覚えれば狙いやすい。左から上→中→下→上→中→下といった感じだ。ターゲットに合わせるまえにズームを最大にし，撃つと同時にズームを解いてつぎのターゲットに照準を合わせよう。



⬅左から順番に倒していくのが，見逃しもなく確実な戦法だと言える。



⬅22秒台までは確認しているので，ゴールド獲得はかなり余裕があるぞ。

EXTRA GAME 30 ダートレース

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
WIRE-TOP	ゴールド	01:19:00	TRUCK
	シルバー	01:24.00	なし

コースは8の字型と多少複雑にはなったが，3段ジャンプといった厄介なものがなくなっているので，Level Aよりも簡単とも言える。とくに難しいことはないので全力でコースを走ろう。ただし，ジャンプ地点を左へ降りるショートカットは成立しないので注意。インチキはなしだ。



⬅全力で走るだけで問題なし。レベルAよりも簡単にゴールドを獲得できる。



⬅ジャンプ地点を降り，左折するショートカットは成立しないのだ。

全パーツを入手して、クルマコンプリートを目指せ！

ゲーム中に隠された50個のパーツ。フリードライブに43個、ミッションに7個隠されている。マップモードを2段階目にし、点滅する黄色い点を捜していけば、ある程度回収は可能だ。しかし、フリードライブに配置された9個は、特別なクルマやテクニックを必要とするので、入手するのは困難。ここでは難関パーツの入手方法を公開しよう。

警察署……地下 1

このパーツを入手するには、TOY-CARが必須となる。TOY-CARを選んだら、スタート地点の後ろの壁を調べよう。ふたつのロッカーのあいだに壊れる扉があるはずだ。そこは警察署地下につながっており、進んだ先でパーツが入手できる。ここから、もうひとつのパーツも入手可能になる。



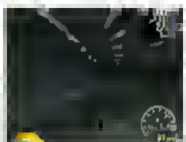
←スタート地点の後ろに、壊れる扉が。TOY-CARでしか入ることができない狭さ。



➡狭い道を進んだ先に、パーツが。手前のジャンプ台はもうひとつのパーツ入手に役立つ。

警察署……地下 2

警察署地下に入り、いちばん奥のジャンプ台を目指す。左斜め前方にジャンプすると、天井近くの棚に上ることができるのだ。この棚を入り口方向に進むと、パーツのある部屋に辿り着く。ダッシュを使った壁ターンでパーツを入手できるぞ。別の入手法もある。警察署の裏に回り、ドラム缶に向かってダッシュで突っ込んでみよう。なぜか入手できるぞ。



←左斜めに飛ぶことで、棚に上ることが可能。入り口近くで穴に落ちよう。



➡部屋の中に浮いているパーツは、壁に向かってダッシュすることで入手可能。



←もうひとつの方法として、警察署の裏へ回り、このドラム缶に突っ込もう。



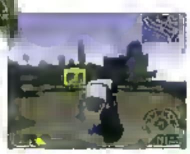
➡TOY-CARを使い、ダッシュすることでなぜか入手できてしまう。簡単だ。

MAP東南エリア……噴水の上

東南エリアの噴水の上にあるパーツは入手するのに特別なクルマが必要に感じるが、デフォルトのPATROL-MINIでも入手可能。噴水の南側に移動し、パーツを正面に捉えて十分な距離を取り、パーツに向かってノーマルダッシュで向かおう。手前の階段でジャンプし、噴水上のパーツに届くぞ。



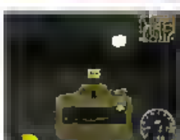
←この位置からパーツに向かって走り、ノーマルダッシュを使おう。階段でジャンプする。



➡角度さえ合えば、バッチリの高さでパーツを回収できる。まっすぐ走らせることが重要。

MAP中央エリア……地下道 空中

MAP中央エリアの地下道を走っていると、空中に浮かぶパーツがある。CHICAGO-BUSならば、下を通るだけで簡単に回収可能。もうひとつの方法として、まずは地上に出て派手な"CHICAGO"の看板のお店を目指そう。この店の隣りに工事中の穴があり、ここから落ちることでパーツが回収できる。



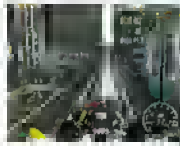
←CHICAGO-BUSならば、下を通るだけで回収できる。地下で迷うことだけが難点か。



➡派手な看板のお店の隣りには、工事中の大きな穴が。ここから落ちてパーツを回収。

MAP中央エリア……交差点 1

MAP中央、東寄りの交差点の空に浮いているパーツ。SPEED-BUGGYを使用し、交差点の近くのジャンプ台から高架線の上に上る。パーツを正面に捕らえつつ、適度な距離を取る。目安は、左側のビルの非常階段が見える場所。そこから加速し、ノーマルダッシュでジャンプ。これで回収できるぞ。



←高架線に上り、左側のビルの非常階段が見える場所まで後退。ここから加速しよう。



➡線路の上は滑りやすく、電車も多い。失敗が多いので、何度もチャレンジしよう。

MAP中央エリア……交差点 2

MAP中央、南寄りの交差点に浮いている。SPEED-BUGGYを使用し、近くの駅から高架線上に上ろう。パーツの北側へ移動し、正面に捉えて十分な距離を取ること。目安は両サイドにビルが建ち、壁になっている場所。ここから加速し、ノーマルダッシュを使用してジャンプすると回収可能だ。



←高架線へ登り、この位置から加速、ノーマルダッシュでジャンプすると回収できるぞ。



➡SPEED-BUGGYでなくても回収は可能。自分の使いやすい車種でチャレンジしてもいい。

MAP南西エリア……地下溶岩地帯

MAP西側の地下道（写真参照）を南下すると、行き止まりに辿り着く。この地点の右側の壁を見ると、さらに西側へ続く洞窟があるのだ。落ちるように洞窟を進むと溶岩地帯になっており、石橋の先端にパーツが設置されている。落下中は制御が利かないので、ブレーキをかけて慎重に降りよう。



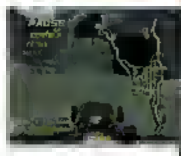
←西側の地下道に入り、この場所を目指そう。ここから南下で目的地に着く。



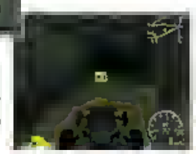
➡地下道に入って南西を目指すと行き止まりがあり、横には大きな穴が開いているのだ。

MAP中央エリア……地下

中央エリアの北西にある空き地に、地下への入り口がある。この地下を進んだ先に、パーツが設置されている。地下への入り口さえ見つけてしまえば、回収は簡単だ。入り口は、西側から2本目の大きな道にある空き地。写真を参考に、捜してみてほしい。ミッション2のオススメルートでも脇を通るぞ。



←MAPのこの位置にある空き地を捜そう。空き地の壁には、地下への入り口があるぞ。



➡地下道の奥に、パーツが設置されている。ちなみに、反対側に出口が存在しているぞ。

MAP北西エリア……線路上 空中

北西エリアの線路上脇に空中に浮かぶパーツが設置されている。PATROL-MINIを使用し、まずは西側の土手の上へ行く。パーツを正面に捉え、ノーマルダッシュで加速。そのままジャンプすれば回収できる。ここは助走距離が短いので、いきなりダッシュで加速するのがポイントとなる。



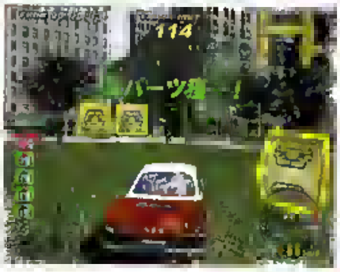
←パーツを正面に捉え、土手の上からダッシュで加速。助走距離が短いので注意。



➡方向さえ合っていれば、問題なく回収可能。ほかのジャンプの回収に比べると簡単だ。

ミッションモードに隠されたパーツを見つけ出せ！

ミッションの中に設置されているパーツは7個。ミッションのパーツ回収は面倒そうだが、難しく考えることはない。パーツを回収したら即リトライ、もしくはリタイアしよう。これで回収されたことになっているのだ。クリアーのためのプレイ、回収のためのプレイと区別をつけよう。



←回収したら即リトライ。これで回収されたことになっている。簡単！

ミッションで入手できるパーツ

ミッション中のパーツ発見方法は、フリードライブと同じ。レーダー上に黄色い点滅が現れるので、そのポイントを目指してクルマを走らせよう。取り忘れてクリアーすると、評価画面で"パーツが隠されています"と教えてくれる親切設計。取り逃しがないか、これで確認しよう。



←スタートしたら北を目指し、公園の中へ入る。



←スタート地点の北側。見える場所にあるぞ。



←ふたり目がいる地下入り口の上。上から落ちる。



←4個目の標識近く。ビルの広場に置いてある。



←スタート直後。南の空き地の真ん中に設置。



←5個目の屋台を回収し、そのままビルから飛ぼう。



←大ジャンプ後、右折。先にある倉庫から飛ぶ。

特殊な条件で出現するクルマ

TOY-CAR

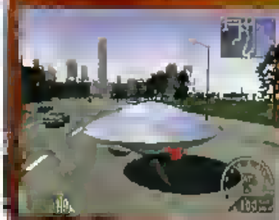
破壊物と破壊車の合計数が5000を超えると出現。ラジコンカーだが利用場面は多く、エクストラゲームの戦車撃破や警察署地下のパーツ回収には欠かせない。早めに入手したいクルマ。



←小さいボディが活躍する場面も多いのだ。

U.F.O

全ミッション、全エクストラゲームでゴールドを獲得すると出現。非常に扱いにくい機体なので活躍場面はないが、フリードライブで遊ぶにはおもしろい。ゲージ使用は空中浮遊で、Yボタンを押しっぱなしにすることで、飛び続けることが可能！　制御できないのが難点なのだが。



←通常の移動は遅く、操作も特殊なので使いにくい。



←Yボタンを押し続けることで、空を飛べるのだ。

BLITZ-PATROL

走行距離が1000マイル（約1600キロ）を突破すると出現。このクルマの特徴は、ゲージの1チャージが短いこと。障害物さえあれば、Yボタン押しっぱなしでダッシュを維持できるのだ。



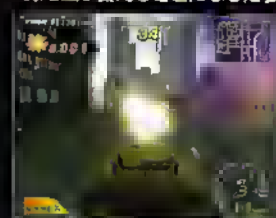
←障害物さえあれば、つねにダッシュ状態になる！

ULTIMATE-TANK

達成率が100パーセントになると出現する究極の戦車。能力値のパワーは振り切れており、測定不可能。放たれる砲弾の破壊力は凄まじく、爆風の範囲も広い。このULTIMATE-TANKを使うことで、多くの破壊系ミッション、エクストラゲームの記録を塗り替えることになるだろう。



←パワーに注目。能力値ゲージが振り切れている！



←破壊系ミッションの記録をすべて塗り替える破壊力。

全クルマリスト＆入手条件一覧

車種	入手条件	車種	入手条件	車種	入手条件	車種	入手条件
PATROL-MINI	デフォルト	MUSCLE-CAR	ミッション18ブロンズ	HOT-ROD	パーツ50個	ENEMY-SEDAN	ミッション10ゴールド
HOT-HATCH	ミッション06ゴールド	TIGER-SPL2 ALPHA	ミッション19ブロンズ	CLASSIC-CAR	エクストラ10ゴールド	ENEMY-VAN	エクストラ04ゴールド
PATROL-JPN	ミッション16ゴールド	TIGER-SPL2 BETA	ミッション19ゴールド	CLASSIC-DRAG	エクストラ22ゴールド	ENEMY-BOXCAR	ミッション15ゴールド
SPEED-BUGGY	デフォルト	TIGER-SPL2 GAMMA	ミッション13ゴールド	OLD-RACER	エクストラ16ゴールド	POLICE-VAN	パーツ5個
MILITARY-BUG	ミッション05ゴールド	BIG-TRUCK	ミッション12ゴールド	VIGILANTE	エクストラ20ゴールド	TRANSPORT-VAN	ミッション11ゴールド
PATROL	ミッション01ブロンズ	OLD-PATROL	エクストラ24ゴールド	OLD-SEDAN	ミッション02ゴールド	LIMOUSINE	エクストラ26ゴールド
PICK-UP	ミッション03ブロンズ	CLASSIC-SPT	ミッション07ゴールド	WIRE-TOP	パーツ40個	CHICAGO-BUS	ミッション04ゴールド
FWO-SPORTS	ミッション06ブロンズ	MERRY	パーツ45個	JUNK-CAR	エクストラ18ゴールド	TANK-90	ミッション18ゴールド
SPT-COMP	エクストラ12ゴールド	BLITZ-PATROL	走行距離1000マイル	TAXI	パーツ15個	TANK-M1	エクストラ08ゴールド
SPIDER	ミッション09ブロンズ	STOCK-CAR29	ミッション09ゴールド	SUV	パーツ10個	ULTIMATE-TANK	達成率100パーセント
MID-SPORTS	エクストラ14ゴールド	STOCK-CAR35	パーツ30個	LIFT-UP	ミッション14ゴールド	FUNY-BUG	ミッション08ゴールド
DRAGON-SPL2	ミッション12ブロンズ	STOCK-CAR42	エクストラ02ゴールド	SEDAN	ミッション01ゴールド	SUPER-CAR	ミッション20ゴールド
US-SPORTS	ミッション17ゴールド	STOCK-CAR58	パーツ20個	VAN	ミッション03ゴールド	TOY-CAR	破壊物+破壊車が5000を超える
STRONG-4WD	ミッション15ブロンズ	RACE-TRUCK	パーツ35個	BOXCAR	エクストラ06ゴールド	U.F.O	ミッション、エクストラALLゴールド
MILITARY-4WD	パーツ25個	OLD-SPORTS	エクストラ28ゴールド	TRUCK	エクストラ30ゴールド		

真・三國無双4
SHIN・SANGOKUMUSOU 4

アイテムを駆使し、難しいステージも楽々とクリアー！





共に来たれ。その白刃は、蒼天の亡骸を葬るためにある！

さまざまなステージやアイテムが存在する『真・三國無双4』。今回は役立つレアアイテムを入手する手順と、難度の高いステージのピックアップ攻略をお届けする。

action
シン・サンゴクムソウ4
アクション
コーエー
コーエー
発売中（8月25日）
7140円（税込）
5.1ch
非対応
12歳以上
10ブロック

戦いを有利に進めるために～役立つアイテムを早めに入手しよう！

本作には、さまざまなレアアイテムが出現する。どれも役立つものばかりだが、絶対に必要というわけではない。重要度の高いものからさきに手に入れていくと、戦いを有利に運べるのだ。まず必要なのが、移動の速くなる鐙アイテム。的廬鐙を入手するには成長させた武将を使う必要はない。最初のステージで"成都の戦い"を選んで挑戦しよう。

そのほかのアイテムを出現させるには、その出現シナリオを無双モードでプレイしておく必要がある。役立つアイテムの真空書、白虎秘石は、孫権のシナリオに登場する。そこで最初に孫権の無双モードをクリアーし、つぎに関羽、そして曹丕か甄姫で三国をひとりずつクリアーするのがオススメだ。すると赤兎馬や炎玉に関係する呂布が出現する。真乱舞書を入手するには、星彩か黄忠を使い"定軍山の戦い"を出しておこう。



⬆使いやすい孫権の無双モードをクリアーしておくと、重要なレアアイテムを入手しやすい。



⬇3つの国を均等にプレイし、呂布をさきに出しておくのが楽な進めかただ。

鐙アイテムの入手

鐙は段階を踏んで順番に入手する

スタートの時点から馬に乗ることができる鐙アイテムは、戦いを迅速に行うために欠かせないアイテム。鐙は的廬鐙、飛電鐙、赤兎鐙、絶影鐙の順に取っていくのがオススメだ。いつでもすぐに入手できるのが的廬鐙で、ほかの鐙は無双モードでそれぞれの入手シナリオを出現させる必要がある。



的廬鐙　最初のステージで入手可能

効果：的廬に乗った状態でステージが始まる&運が上昇する
入手シナリオ：成都の戦い（劉備軍シナリオ）
入手条件："張任伏兵出現"発生後1分以内に、プレイヤーが張任を撃破する
出現場所：綿竹の森の中央付近

入手シナリオである"成都の戦い"は無双モード黄忠の最初のステージ。黄忠で始めるか、フリーモード（最初から存在）でプレイしよう。森の中の配下武将と冷苞を倒し、馬を奪ってマップ左上の張任のもとに進む。そして速攻で撃破すれば出現する。ホウ統が張任に出会うまえに倒す必要がある。



飛電鐙　武将育成に優先度高し

効果：爪黄飛電に騎乗した状態でステージが始まる&獲得武勲が上昇する
入手シナリオ：官渡の戦い（曹操軍シナリオ）
入手条件：シナリオ開始から5分以内に、プレイヤーが顔良と文醜を撃破
出現場所：袁紹本陣への入り口通路

的廬鐙を手に入れたら、つぎに狙うのはこの飛電鐙だ。出現条件を達成するには、関羽を使うのが望ましい。万全を期すなら、まず関羽の無双シナリオをクリアーし、成長させた関羽を使うのがいいだろう。的廬鐙を使い、マップで顔良と文醜の位置を確認したらすぐにその場所におもむくこと。



赤兎鐙　呂布出現後に手に入れる

効果：赤兎馬に騎乗した状態でシナリオが始まる
入手シナリオ：常山の戦い（袁紹軍シナリオ）
入手条件：劉備、関羽、張飛のいずれかを撃破してから、1分以内に残りのふたりを撃破する（すべてプレイヤーが撃破する）
出現場所：マップ左上進入拠点近く



➡神足符を装備して足を速くしておくといい。

"常山の戦い"は、呂布の無双モードでステージ3に進まないと出現しない。スタートしたらまず3人の武将に均等にダメージを与え、すぐ倒せるように減らしておく。そして最初に張飛か関羽を倒し、最後に劉備を倒そう。



絶影鐙　赤兎馬を使って入手

効果：絶影に騎乗した状態でシナリオが始まる&騎乗時に攻撃を受けても、馬（象）から落ちなくなる
入手シナリオ：涼州の戦い（連合軍シナリオ）
入手条件："董卓の余裕"が発生後、45秒以内にプレイヤーが張済と胡軫を撃破する
出現場所：マップ中央付近



➡範囲攻撃をする無双乱舞で武将を倒すと確実。

入手には赤兎鐙が必須。まずマップ右上にある敵の拠点を陥落させる。そのあと左下の拠点と中央下の進入拠点を確保し、左下の進入拠点で張済を待つ。張済を倒したらすばやく赤兎馬に乗り、右上から出現する胡軫を倒そう。

©2004 KOEI Co.,Ltd.

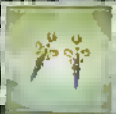
レアアイテムの入手　効果の高い3種のアイテムに注目!!

レアアイテムは、特殊な能力を発現させてプレイヤー武将を助けるアイテムだ。その効果はさまざまだが、ここでは優先して手に入れておきたい3種類の能力アイテムを紹介していく。真乱舞書は体力が多いときでも、真・無双乱舞を出せるようになるアイテム。通常攻撃より無双乱舞をメインに使っていく武将にはぜひ装備させたい。白虎秘石は装備させると、兵士を倒すだけでどんどん攻撃力が上がっていく貴重なアイテム。無双モードの1ステージから装備させ続ければ、反則のように攻撃力が上がっていく。真空書はリーチが伸びるので、どの武将に使っても確実なパワーアップが見込める。



↑白虎秘石を装備して、進入拠点で兵士を倒しまくればグングン攻撃力がアップ。

白虎秘石　攻撃は最大の防御なり



効果：100人撃破することに攻撃力が2成長する

入手シナリオ：合肥の戦い（呉軍シナリオ）

入手条件：以下の条件をすべてプレイヤーが満たす

①"徐晃出現"発生後、1分以内に徐晃を撃破する

②"敵援軍ふたたび"発生後、1分以内に夏侯惇を撃破する

出現場所：マップ中央（下）敵拠点から左下方向

スタートしたら敵の武将や拠点を撃破しながら中央を横切り、マップ左端の敵拠点に進もう。するとマップ左下から徐晃が出現する。この徐晃を速攻で撃破すること。左に進むのが遅れると失敗しやすい。そのあとは敵武将を倒して自軍を優勢に保ち、マップ右上の進入拠点で夏侯惇が出現するのを待つ。出現したときにすぐ近くにいれば制限時間内に倒せるはずだ。

真乱舞書　炎の効果で体力を奪う



効果：体力ゲージに関係なく、真・無双乱舞を使えるようになる

入手シナリオ：定軍山の戦い（蜀軍シナリオ）

入手条件："曹操出現"が発生するまえに、プレイヤーが夏侯淵を撃破する

出現場所：マップ左上進入拠点近く



←成長した武将で挑めば問題ないはずだ。

条件を確実に満たすなら、スタートしてすぐに夏侯淵を倒しにいったほうがいい。しかし無双モードの途中だと武将が成長していないので、夏侯淵を最初に倒すのは難しい。そこであらかじめ育てた武将を使い、フリーモードの"易しい"で挑戦するのが無難な選択だ。この"定軍山の戦い"蜀軍シナリオを出すには、黄忠か星彩で無双モードのステージ2まで進む必要がある。

真空書　リーチが伸びてがぜん有利に



効果：攻撃範囲が1.5倍に広がる

入手シナリオ：合肥新城の戦い（呉軍シナリオ）

入手条件：シナリオ開始から5分以内に、プレイヤーが曹仁を撃破する

出現場所：魏軍司馬昭の初期位置近く



←迷いさえしなければ条件は満たせるだろう。

孫権で無双モードをクリアーするとシナリオが確実に出現する。そこでフリーモードを使い、育てた孫権をプレイヤー武将として使うとよい。スタート地点は城の外で、曹仁は城の中央にいるため、最低でも門を2ヵ所突破しなければならない。進行ルートを間違えないようにして、門を守る兵士や武将を急いで撃破していこう。当然ながら鎧アイテムの装備は必須といえる。

玉アイテムの入手　オススメなのは氷玉と炎玉

玉を装備すると、特定のチャージ攻撃に特殊な効果が付加される。攻撃力アップに欠かせないが、レアアイテムと違って難易度を"難しい"にしないと入手できないのが厳しい。そこで成長した武将を使うことは必須となる。オススメの氷玉、炎玉から挑戦しよう。



←氷玉は有名武将も凍らせることができるのだ。

炎玉



効果：炎が燃えているあいだダメージを与える

入手シナリオ：シ水関の戦い（連合軍シナリオ）

入手条件：シナリオ開始から2分以内にプレイヤーが200人撃破する

出現場所：連合軍袁術のいる兵糧庫内

陰玉



効果：無双ゲージを消費して、一定の確率で敵兵を倒す（武将にはダメージを与える）

入手シナリオ：五丈原の戦い（魏軍シナリオ）

入手条件：諸葛亮が健在のときにプレイヤーが姜維を撃破する

出現場所：マップ中央付近

氷玉



効果：一定の確率で敵を凍結させ、動きを止める

入手シナリオ：官渡の戦い（袁紹軍シナリオ）

入手条件：シナリオ開始から4分以内にプレイヤーが曹丕を撃破する

出現場所：マップ中央、烏巣兵糧庫内

陽玉



効果：敵のガードを無視してダメージを与える

入手シナリオ：五丈原の戦い（蜀軍シナリオ）

入手条件：シナリオ開始から5分以内にプレイヤーが甄姫、曹仁、許チョを撃破する

出現場所：マップ中央左寄り、行き止まりの通路の奥

氷玉を手に入れよう～曹丕まで一気に走れ

氷玉を装備すると、特定のチャージ攻撃に氷属性の効果がつく。一定の確率で敵を凍らせることができ、その隙に確実にダメージを与えることができる。役立つうえに、さほど入手条件が難しくないのでぜひ挑戦してほしい。

条件は単純で、スタートから4分以内に曹丕を撃破するというもの。曹丕はマップ中央の下、城の正面にいる。鐙アイテムを装備し、開始とともに曹丕のもとへ直行しよう。途中に拠点や門があるので、門を守る敵だけ撃破して通り抜けること。このステージはもともと設定されている難度が低いので、曹丕はあまり強くない。武将が育っていればさほど問題なく勝てるはずだ。



←とにかく曹丕に早くたどり着くことがポイントになる。

炎玉を手に入れよう～呂布で倒しながら移動する

炎玉を装備すると、特定のチャージ攻撃に炎属性の効果がつく。炎で追加ダメージを与えることができ、敵を浮かせていればその効果が持続するのがポイントとなる。敵を浮かせるチャージ攻撃を使う武将に装備させたい。

制限時間が厳しいので、呂布か絶影鐙装備の馬超がオススメ。呂布の場合は鐙を装備し、敵を倒しつつ（倒すときは馬を降りる）中央の広場へと向かう。広場に達したら馬を降り、敵を倒しながら進んでいこう。進入拠点の前で粘って数を稼ぐのは時間切れになってしまう。ここは倒しながらシ水関入り口まで歩いていく必要があるのだ。神足符は必ず装備させておこう。



➡立ち止まらず、敵を捜してつねに歩き続けるのだ。

手順に従って余裕のクリアー！難関シナリオピックアップ攻略！

ここでは無双モードから4つのシナリオをピックアップして攻略していく。最初に選んだ夏口の戦い(孫権軍シナリオ)は、序盤でやられやすいシナリオだ。甘寧と勝負しないのが無難。後半のステージでは、夷陵の戦いと白帝城の戦いがポイントになる。三国以外の他武将では、黄巾の乱(黄巾党シナリオ)を選んだ。ぜひとも妖術を成功させよう。

208年 夏口の戦い(孫権軍シナリオ)

無双モード登場ステージ

周瑜(STAGE4)、太史慈(STAGE2)、孫権(STAGE1)、孫策(STAGE6)、大喬(STAGE5)、小喬(STAGE4)、凌統(STAGE2)

ポイント 奇襲部隊のせん滅を優先しよう

ポイントになるのは、中央の港(A地点)にいる蔡瑁と文聘だ。このふたりは一定時間が経過すると船に乗り込み、本陣に奇襲をかけてくる。そのまえに蔡瑁を必ず倒すこと。船団を指揮する蔡瑁を倒せば奇襲は防げる。スタート地点が右なら、拠点を占拠しつつ進み、マップ右上の進入拠点を封じてから中央へと向かう。スタート地点が左の場合は、まず陳就を倒し、甘寧を相手にせず防御拠点を落として中央に向かおう。中央にいる武将はひとりずつ相手をする。アイテムや成長度合いで苦戦するようなら、中央の進入拠点にある覚醒印を使って倒すといいだろう。

マップ左(B地点)に登場する甘寧は、近づくとオーラをまとってパワーアップする。まともに戦うときついので、無視してほかの武将や拠点を倒していこう。敵軍の士気が下がれば、甘寧は孫権軍の武将に倒されてしまう。戦って倒したい場合は、覚醒印を持った状態で戦うこと。マップ左の島に華佗膏があるので、うまく利用しよう。


↑上陸部隊の指揮にあたる蔡瑁をいち早く倒そう。


↑甘寧と戦うのはきつい。無視してもかまわない。



甘寧との戦いに備え、アイテムの位置をチェック

左右から中央に回り込み、蔡瑁を倒せば大勢は決する。甘寧と戦う場合は、中央の進入拠点近くの覚醒印と、左の島の華佗膏の位置をチェックしよう。

222年 夷陵の戦い(蜀軍シナリオ)

無双モード登場ステージ

趙雲(STAGE5)、劉備(STAGE6)、馬超(STAGE3)、関平(STAGE5)、星彩(STAGE3)、左慈(STAGE7)

ポイント1 火計の阻止が最大の目標

火計を阻止すればほぼ勝利は確定する。スタートしたら中央にある敵の拠点を占拠しつつ、マップ左にいる朱治、韓当、馬忠(A地点)を倒して戻ってくる。馬忠の親衛隊長が覚醒印を出すので、それも忘れずに入手しよう。そうしたら中央のB地点で待ちかまえ、橋がかかったらすぐに朱然を倒すこと。朱然は移動が速いので、逃さないように覚醒印を使うことをお薦めする。


↑橋がかかるまえに待ちかまえておき、朱然だけを狙って倒す。大振りの技は厳禁。

ポイント2 有力武将は相手にしない

このシナリオで強敵の武将は、甘寧と凌統だ。凌統は火計目前になると橋の近くにやってくるので、対岸から矢で射殺すことが可能。甘寧は士気が下がるまで相手にしないのが無難だ。戦うときは覚醒印を持った状態で、間違ってもふたり同時に相手にしないこと。


↑橋の手前、対岸から矢で凌統を狙い撃ちしよう。



MAP左の敵を倒したら橋の正面で待機

スタートしたらA地点まで進み、そのあいだにいる敵武将を一掃。そのあとB地点で待ちかまえよう。覚醒印はマップ中央の本陣入り口付近にもある。

記号解説 肉まん2個(体力を100回復) 骨つき肉(体力を200回復) 鳥の丸焼き(体力を400回復) 矢束(矢を10本分追加) 華佗膏(体力、気力を全回復) 于吉仙酒(無双ゲージ最大値を10プラス) 南華仙酒(無双ゲージ最大値を20プラス) 覚醒印(無双覚醒が発動できる) 宝箱(武器が出現) 革袋(護衛アイテムが出現)

234年 白帝城の戦い（呉軍シナリオ）

無双モード登場ステージ

陸遜（STAGE5）、孫堅（STAGE8）、孫権（STAGE5）、黄蓋（STAGE5）、周泰（STAGE5）

ポイント1 星彩ルートは避ける



↑城の裏門を目指し、拠点を潰しながら回り込んでいく。正門ルートは避けること。

スタート直後は黄忠の撃破を目標にする。配下武将や進入拠点を潰しつつ黄忠の士気を下げ、できるだけ早く倒すこと。城に向かうときは、正門のルートは避けよう。正門を守る星彩は非常に強い。しかも連弩があるため、ここを突破するのは至難の業だ。そこで、マップ下から右へと回り込むルートを取ろう。右下の拠点を確保すれば、丁奉が援軍として駆けつけてくれる。

ポイント2 馬超の急襲に注意

シナリオ開始から一定時間で馬超が出現。直後にその姿は消えるが、しばらくすると孫権めがけて突っ込んでくる。このときの馬超は非常に強いので、放置すると総大将が危険だ。マップのどこにいたとしても、すぐに急行して孫権を助けよう。黄忠の初期位置近くの進入拠点に覚醒印があるので、これを持った状態で戦いたい。馬超を倒したら、城の周囲からじわじわ攻めよう。



↑馬超が出現したら、すぐに本陣に駆けつけること。覚醒印を確保しておきたい。



星彩のいる正門以外から攻めて包囲する

まずA地点の黄忠軍団を倒そう。そのあと馬超に注意しつつ、下からB地点へ進む。進入拠点を確保すれば援軍が来てくれる。関興を撃破して城の裏側に回り込めたとしても、すぐに城を攻める必要はない。星彩を除いた城外にいるすべての敵武将を倒し、じわじわと包囲する。連弩はみずから壊すのではなく、呉軍の兵士たちにまかせればいつのまにかなくなっているはずだ。

184年 黄巾の乱（黄巾党シナリオ）

無双モード登場ステージ

張角（STAGE4）

ポイント1 張角の操作に慣れる



↑チャージ攻撃3の最後の攻撃は広範囲に及ぶ。無双ゲージが溜まりやすいのだ。

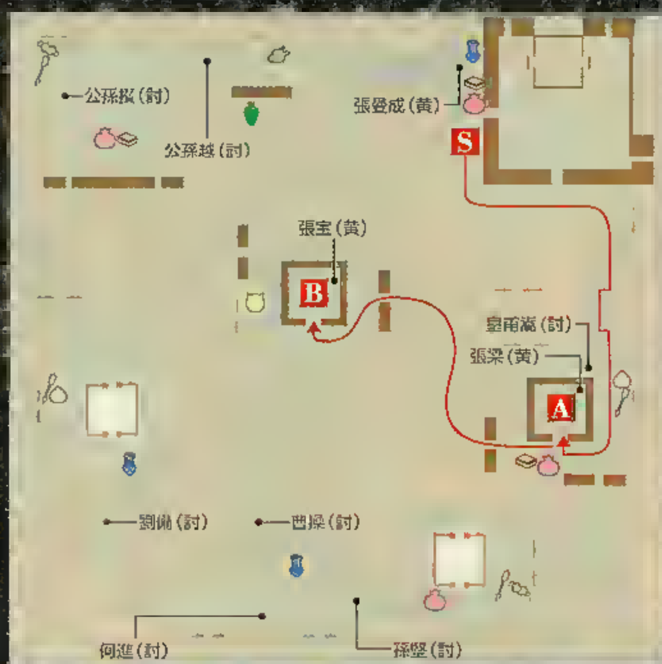
無双モードのみで張角を育てる場合、あまり成長しないままこのシナリオに突入してしまうことがある。飛電鎧などを装備し、できるだけ武勲を獲得しておくこと。また、張角の振るう杖は隙が大きく反撃を食らいやすい。そこでチャージ攻撃を中心に使っていこう。氷玉をつけてチャージ攻撃3を使えば、全方位の範囲攻撃に氷属性がつくので戦いを有利に進められる。できれば活丹も装備させたい。

ポイント2 祭壇で奇跡を起こせ

スタートしたら、進軍してくる皇甫嵩を倒し、A地点の祭壇に向かって進むこと。マップ左に進んで公孫越を倒してはいけない。放置したほうがタイミングよく落石が発生し、進軍を止めてくれる。祭壇（A地点）についたら、張梁を守りながら祭壇の上にとどまろう。すると妖術が成功し、孫堅軍団が寝返る。さらにもうひとつの祭壇（B地点）に進み、妖術を成功させよう。



↑寝返り妖術を2回成功させるのが必須。両方とも失敗すると地獄を見るぞ。



2ヵ所の祭壇を守って妖術を成功させる

進んでくる皇甫嵩を倒し、まず祭壇（A地点）を確保。寝返り妖術を成功させて、孫堅軍団を仲間に引き入れる。そうしたらすぐにB地点の祭壇に向かい、ここでも同様に寝返り妖術を成功させよう。そうすれば今度は曹操軍団が仲間になる。残る劉備軍団はマップ左上で落石により進軍が止まっているはず。劉備軍団の武将は強いので、覚醒印を持った状態で慎重に戦おう。

エックスBOX

THE KING OF FIGHTERS 2003

要点を抑えて対戦で勝つ!

アーケードでは使えなかったマキと人気のキャラを攻略。そしてさらに、対戦で勝つためにはぜひ使いこなしたい、交代攻撃の使いかたを具体的に解説だ！

ザ・キング・オブ・ファイターズ2003 対戦格闘
SNKプレイモア SNKプレイモア
発売中(8月25日) 5040円(税込)
HDTV、5.1ch
OP VC SA
12歳以上
9ブロック

イチ押しのリーダーキャラとマキの攻略を伝授!

リーダーに選ばれたキャラは、超必殺技よりも強力な"リーダー超必殺技"を使うことができる。当然キャラクターによって性能はさまざまなので、ここではおすすめのリーダーキャラを伝授しよう。



↑リーダーには、威力が高くて当てやすいリーダー超必殺技を持つキャラを選ぼう。

おすすめは右の表に載っている8キャラだ。この8キャラのリーダー超必殺技は、①威力が高い②決めるチャンスが多いという条件を満たしている。決めるチャンスが多いとは、連続技に組み込みやすかったり、単発でヒットさせるのを狙いやすいということ。リーダーをおすすめキャラから選べば、大ダメージを奪うチャンスが増えて勝率アップ間違いなしだ！

おすすめのリーダーキャラ!

リーダー	技名
リョウ	天地覇煌拳
キム	秘伝鳳凰脚
クラーク	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー
マリー	M・ツイスターローズ
真吾	真吾謹製 オレ式・轍火車
大門	極大地獄極楽落とし
K'	チェーンドライブ
ウィップ	ソニックスローター"コード:KW"

アーケード版でも闘える!

オプションモードで変更すれば、アーケードと同一の仕様に変更できる。ゲームセンターでやり込んだ人も安心だ！



➡オリジナル版では起き上がりに投げ無敵が付いている。

マキの華麗なる闘いかた

しゃがみ強Kは長い距離を滑るスライディング攻撃で、奇襲的に出して当てよう。その際キャンセルで強御神楽の詔刀言を出せば、スライディングがヒット時に連続技になるぞ。

しゃがみ強Pは、ジャンプ防止を兼ねたけん制攻撃として活躍してくれる。しかししゃがみ強Pの真価は、近い距離で当てた場合にある。なんとこの技には、根本から当てると相手はガードができないという性質があるのだ。とにかく積極的に近づいてしゃがみ強Pからの連続技を狙うとダメージが奪いやすいだろう。

必殺技では投げ技の洛水の神亀が強力だ。この技は威力が高いだけでなく、食らった相手は一定時間特殊技と必殺技が出せなくなるという効果があるのだ。洛水の神亀を決めれば、しばらく有利な状態で闘えるぞ。

そのほかにも分身が蹴りを出しながら跳んでいく磐境の産土や、斜め上方に分身を飛ばす神祗の理を適度に出していくといいだろう。

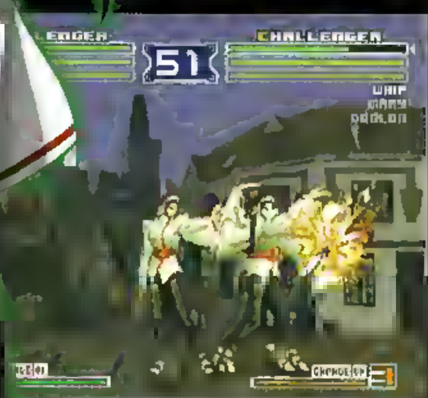


⬅脅威のしゃがみ強Pでダメージを奪っていこう。



➡コマンド投げの洛水の神亀がとにかく強い。見た目もかっこいい技なので狙っていこう！





↑超必殺技の三籟の布陣は連続技に役立つぞ。分身の攻撃が終わる直前に、マキの攻撃を決めてダメージアップさせよう。

連続技

1 しゃがみ強P→➡＋弱P→御神楽の詔刀言

2 ジャンプ強K→近距離立ち強P→↘＋弱K(2段目)→洛水の神亀

3 (画面端)ジャンプ強K→しゃがみ強P→➡＋弱P→磐境の産土→弱三籟の布陣→しゃがみ強P

1はジャンプ攻撃から始動してもオーケー。3は画面端限定の連続技で、➡＋弱Pで浮かした相手に磐境の産土が空中でヒットし、さらに空中で三籟の布陣がヒットするぞ。三籟の布陣は早目に出すようにして、相手を地上に落とさないように気をつけよう。

©SNK PLAYMORE
※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です

『KOF2003』の肝となる、交代攻撃を使った攻略と人気キャラの攻略

対戦で勝つためには交代攻撃を使いこなすことが必須条件。ここでは交代攻撃の使いかたを、守備的、そして攻撃的というふたつの視点から具体的に解説していくので、狙いどころのポイントとして参考にするべし。

守備的な使いかた　交代攻撃の無敵を利用しよう!

守備的に使うポイントはふたつ。対空攻撃に用いる場合と、起き上がりにリバーサルで出す場合だ。対空攻撃に使う場合は、相手のジャンプを見てから出せばオーケー。相打ちになることも多いが、その場合は追撃ができて攻めのターンになるので、状況的によいといえる。

高度な戦術として、相手のジャンプ攻撃をギリギリまで引き付けてから、交代攻撃を出すという方法もある。こうすると、ジャンプ攻撃を交代攻撃の無敵で避けて、相手が着地したところに交代攻撃がヒットするので、連続技が決められるのだ。

起き上がりにリバーサルで出すのは博打になってしまうが、ときどき出して相手をけん制しておきたい。



↑交代攻撃の出が遅いキャラのほうが、ジャンプ攻撃を避けて地上に引き込みやすい。

攻撃的な使いかた　出の早さを活用しよう!

キャラによって差はあるが、多くの交代攻撃は出が早いので、スキが少ない技への反撃に使える。とくにラルフや牙刀といったキャラはリーチも長いので、思わぬ技に反撃ができてお得だ(写真下参照)。自分のキャラの反撃ポイントを、いろいろ捜してみよう。



↑紅丸の反動三段蹴りは反撃が不可能に見えるが、なんと反撃できちゃう!

また出の早さを生かせば、技を出したあとに有利な状況となり、連続技につなげることが可能。代表的なものはデュオロンの死両擬生斤→交代攻撃。ほかにも牙刀の弓牙後やラルフのしゃがみ強P後にも、交代攻撃が間に合うぞ。



↑屑風を決めたあと、すぐに交代攻撃を出してもいいけど……。



↑近距離立ち弱P→交代攻撃も可能となっているぞ。

人気と強さを併せ持ったキャラたち!

誰もが使いたくなってしまう人気キャラをピックアップして攻略するぞ。また、持ちキャラじゃないなんて人も、これをきっかけに操作してみよう!

アッシュ　単発の技を丁寧に当てる!

ヴァントーズで相手を飛ばして、ニヴォースで落とすのがメインとなる。ニヴォースの溜めが間に合わないときは、ジャンプ強Pで空対空をしていこう。

中間距離では出が早い←+弱Kを多用する。もし←+弱K中にジャンプ攻撃を食らっても、空中やられ判定になり地上連続技を受けないぞ。出が早くガードされても有利なしゃがみ強Kも強力だ。



↑とにかく強い←+弱K。動こうとした相手に先端を当てるように!

連続技
1. しゃがみB×1〜2→←+弱K→ブリュヴィオーズ
2. ヴァンデミエール→強ニヴォースor交代攻撃など

デュオロン　圧倒的なキャラ性能!

離れた距離から幻無脚・外牙でけん制するのがメイン。近づかれそうになったら、バックステップで距離を離そう。

強幻無脚・外牙で相手を引き寄せるように浮かしたら、弱幻無脚・外牙につなげてジャンプ攻撃で追撃する。するとさきにデュオロンが着地するので、歩いてガード方向を左右に惑わしつつ、通常技と推手・魔脚歩で2択攻撃を仕掛けよう。



↑強幻無脚・外牙で相手がこのように浮いたらチャンス到来だ!

連続技
1. しゃがみ弱K→捨己従竜(3段目)→飛毛脚→前方ジャンプ弱K→強K
2. 推手・魔脚歩→(ダッシュ)しゃがみ弱P→死両擬生斤→交代攻撃 or 1の連続技へ

K'　この炎は防げないぜ!

しゃがみ弱P×2→ヘブンズドライブを決めるのが最大の狙い。ジャンプ強Kで跳び込んだ直後に、小ジャンプ強Pを出すとしゃがみ状態の相手をめくれるので、ここからしゃがみ弱Pにつなごう。

画面端でダウンを奪ったら、起き上がりに重ね弱アイントリガー〜ブラックアウトが有効だ。ブラックアウトを出すと、アイントリガーがガード不能になるぞ。



↑ガード不能にできるのは、重ねておいたアイントリガーだけ!

連続技
1. しゃがみ弱P×2→ヘブンズドライブor➡+弱K→ミニッツスパイク
2. (画面端)しゃがみ強P→弱アイントリガー→セカンドシェル→チェーンドライブ

大門五郎　投げの恐怖を思い知れ

遠距離立ち弱K&強Kでけん制して、本命の天地返しをダッシュや跳び込みから狙っていく。天地返しを決めたらダッシュで近づき、しゃがみ強Kか再度天地返しを狙おう。しゃがみ強Kを決めた場合も、再びダッシュから2択が迫れる。

守りでは当て身技の冥土落としが重要だ。発生が早くコマンドが簡単なので、ジャンプ攻撃やけん制技に狙っていこう。



↑交代攻撃をガードしたら、控えのキャラが跳んできたところを当て身!

連続技
1. ジャンプ強K→近距離立ち強P→地獄極楽落としなど
2. (画面端)近距離立ち強K→天地返し→切り株返し

SUDEKI 千年の暁の物語

長き冒険もいよいよラスト 世界の未来は戦士の双肩に!

難関パズルの待つアクロリアン要塞から、最終ボス戦までの冒険を完全制覇。千年の暁に終止符を打て!

SPEC RPG
ステキ〜センネン ノ アカツキ ノ モノガタリ〜 / アクション/RPG
マイクロソフト / Climax
発売中(7月14日) / 6090円[税込]
HDTV(D 、5.1ch
非対応 / 16歳以上
174ブロック以上

シアンティン砦からアクロリアン要塞攻略までは、ナッシュ以外のメンバーが総入れ替えとなる。新メンバーたちとは長期間、冒険をともにするので、鍛冶屋でしっかりと装備品を強化しておこう。要塞攻略の難易度が大幅に変わってくるぞ。ただし、ラスボス戦はナッシュがひとりで戦うことになるため、クリアーのみを目的とするなら、ほかのメンバーの強化は必要ない。ムダな行動を避け、効率よく進めていこう。


↑シアンティン砦では、カゼル、アレクシーヌ、ニコという主人公たちの分身が仲間になる。レベルも高く、頼れるメンバーだ。

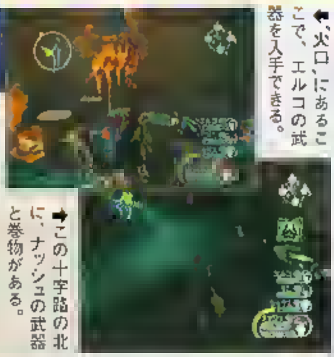
アクロリアン要塞へ

おもな目的
1.砦にある鍛冶屋で、新メンバーの装備品を強化する
2.道標を頼りに、アクロリアン要塞を目指して進撃する

砦から要塞までの道のりは、少し迷いがち。ミニマップの矢印だけでなく、マップ上にある道標を頼りに進んでいこう。

アクロリアン要塞を目指し灼熱の大地を横断せよ

新メンバーの武具を強化後、来た道を引き返してシアンティン砦からアクロリアン要塞へと向かおう。この途中には、ポータルを使ってほかの場所へ行くこともできる。ラスト直前の"エルコのイルミナ脱出"イベント(次ページ参照)以後はイルミナ城に入れなくなるため、サブクエストは早めにこなしておくといいぞ。


←"火口"にあるここで、エルコの武器を入手できる。

→この十字路の北に、ナッシュの武器と巻物がある。

サブクエスト 答えがないオーディンの質問

発生場所:イーグルロック　報酬:知恵のオーブ

アレクシーヌでハシゴを上ると、オーディンが現れて質問をしてくる。正しく答えるとアイテムをもらえる。


←最後の質問はどれを選んでもよい。

トーテム入手場所一覧表

究極の武器はこの時点で入手可能。トーテムだけでも集めておこう。

祭壇の場所:イルミナ丘陵
報酬:ルーンブレード(ナッシュ用武器)
- イルミナ城の"南の中庭"で、ボタンを押すと開く扉の中にある宝箱から入手
- ブライトウォーターで発生する、難破船の積み荷を捜すサブクエストの報酬
- トランセンティア1Fにあるブロックのパズルで、奥にある宝箱から入手
- トランセンティア3Fのハシゴの上にいる、戦闘用ロボットに勝利すると入手

祭壇の場所:シャダニモー付近
報酬:スティーゼキン(リニ用武器)
- シャダニ野営地にある"カークリンラーのテント"で、宝箱から入手
- シャダニモー付近の"スピリットキャニオン"で、滝の裏にある宝箱から入手
- シャダニモーのマリクに話すと発生する、サブクエストの報酬
- トランセンティア付近の橋の奥で、宝箱から入手。リニが登れる崖の先にある

祭壇の場所:ブライトウォーター付近
報酬:ナイトシャドウ(シャリス用武器)
- "ブライトウォーター海岸"横の家で、ディスペルを使って宝箱を出現させる
- "バーハム村"にある井戸で、ディスペルを使って井戸の底に降りて入手
- モー寺院の"イーグルの部屋"付近にある"宝の部屋"で、宝箱から入手
- トランセンティア5Fの"発電所"で入手(カギはルバ先生のサブクエストの報酬)

祭壇の場所:トランセンティア付近
報酬:プラズマランチャー(エルコ用武器)
- モー寺院にある"瞑想の部屋"で入手。ディスペルで消せる壁の先にある
- トランセンティアに渡る直前の崖の下で、宝箱から入手(エルコのみ入手可能)
- トランセンティア1Fで、宝箱から入手(エルコのみ入手可能)
- トランセンティア1Fのハートに話すと発生する、サブクエストの報酬

アクロリアン要塞その1

おもな目的
1.中庭へ入るため、"東の歩廊"へ行って大門のカギを開ける
2.中庭へ突入する

アクロリアン要塞の直前にはポータルがある。ここまでの時点で敵が強いと感じたら、一度砦に戻って準備をし直そう。

右の通路を上に進み"東の歩廊"で戦闘開始

アクロリアン要塞突入後は、最深部にいるボスを倒すまで外に出られないので覚悟すること。まず右手の階段を上って"東の歩廊"へ進み、奥にあるブロックをディスペルで出現させよう。そのブロックをナッシュで動かし、北側の壁にある2ヵ所のすき間にはめ込んで道を作る。そのあと、ニコで西にある壁を上り、上の通路を進んで突き当たりにあるレバーを下げると、南にある門が開くぞ。


←ブロックのひとつはここに隠されている。

→スイッチを降ろしたら、南の門の先へ。

ブロックのパズルを解き中庭への道を切り開け

門の先へ進むと、ブロックのパズル部屋がある。ナッシュでブロックを移動させて、南西にあるハシゴまでの道を切り開こう。続いてニコで壁を上り、レバーを下げて東の扉を開け、部屋に突入すべし。部屋の中にいるクールが教えてくれたように、部屋にあるレバーを下げると、"落とし門"が開く。そのあと要塞の入り口付近までいったん戻り、"落とし門"の先の"中庭"へと進もう。


←このような感じにブロックを動かしていく。

→部屋にあるレバーを降ろし、門を開こう。

©2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.

アクロリアン要塞その2

おもな目的
1.要塞の中庭を突破する
2.扉を開くため、中庭の東側と西側でそれぞれパズルを解く
3.ベヒーモスを撃破する

中庭ではわざと敵の増援を誘い、経験値を稼いでもいい。ボス撃破後に砦へ戻るときは、ポータルを使うと早く帰れるぞ。

ロープ付近で戦い敵の増援を阻もう


➡このロープに敵を近寄らせないように！

"落とし門"から先へ進むと、すぐに敵が襲ってくる。ここでは敵の数が減るたびに、敵がマップ南側のロープを引いてベルを鳴らし、援軍を呼んでしまう。つねにロープの周囲から離れず、近づいてきた敵をコンボで吹き飛ばして、ロープに近づけさせないように戦うのがポイントだ。敵を全滅させたら、南の扉から先へ進んで"中庭"へ。ここでは、まず東側の扉を開けて先に進もう。


➡東の部屋の中にナッシュの武器があるぞ。

東の扉を進みブロックのパズルを解け！

部屋にいるカルロスからカギをもらったら、さらに東へ。その先にある噴水を調べると、メンバーのHPを全回復できるぞ。噴水から南に進むとオーガが2匹襲ってくるので、これを撃破。そのまま南の扉を開け、ブロックのパズルを解こう。

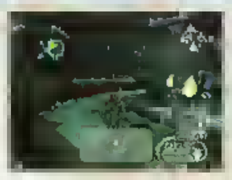

➡"庭"にある噴水を調べるとHPを回復可能。活用すべし。

図1



まずⒼを❶の場所まで移動し、あのスイッチを降ろす。続いてⒼをもとの場所に戻し、Ⓐ～Ⓘを矢印のように動かして中央のハシゴを上れるようにする。そのハシゴを使って北西のエリアへ行き、Ⓘを下へ移動。そのあともとの場所へ戻り、Ⓘを右へ移動させる。Ⓗを❺の位置まで移動させたら、中央のハシゴから北西部へ移動し、ハシゴを上って右にあるブロックを引けばクリアーだ。

西にある犬小屋の先で足場を作りニコを導け

続いて、"中庭"の西側にある扉の先へ。"グロテスクな実験室"では、中央部にある緑色の機械から敵が無限に現れる。左右の壁に3つずつ設置された水色のタンクをすべて破壊すると敵の出現が止まるので、敵を全滅させたあと、南へと進もう。

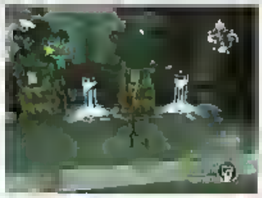
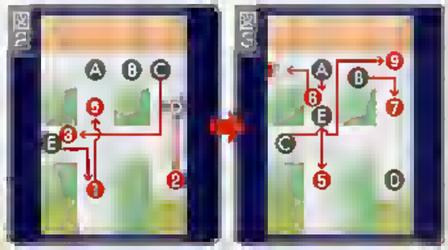

➡水色のタンクを破壊することが最優先。全部で6つあるぞ。

図2 図3



[図2]Ⓔを❶へ移動し、ニコが移動したあと、Ⓔを❷の場所へ移動。Ⓒを❸のように動かし、Ⓔを❹の場所へ。[図3]ニコが移動したらⒸを❺へ。Ⓐを❻に動かし、続いてⒷを❼へ動かす。Ⓐを❽へ動かし、Ⓒを❽の場所まで移動させれば、ニコが目的地まで移動できる。

BOSS フットワークを駆使して巨獣ベヒーモスを撃破せよ


➡攻撃を避けつつ、左右にある装置を攻撃して停止させる。

アレクシーヌで"中庭"の扉の上へ上がり、ディスペルで歯車を出現させるとボス戦となる。ボスの光線を避けながら移動し、まずは左右2カ所のシールド発生装置を攻撃。ふたつとも停止させるとボスのシールドが消えるので、す速く近づいて攻撃しよう。ボスが光り始めたら全範囲攻撃の合図。事前に付近のバリケードの後ろに移動し、確実にやり過ごそう。


➡ボスの全範囲攻撃は、バリケードに隠れて無力化しよう。

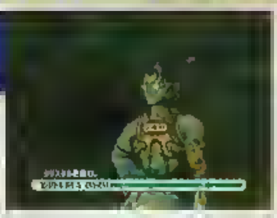
虚無の世界へ

おもな目的
1.エルコでイルミナへ行く
2.エルコの妻をブライトウォーターへ届ける
3.シアンティン砦でパーティーに合流する

エルコの妻が倒れるとゲームオーバーなので慎重に守ること。ラスボス戦は"アイアンウォリアー"のスキルを活用すべし！

エルコの妻を護衛してブライトウォーターへ

砦に戻ると、エルコひとりの冒険に。イルミナ城内の"ルシカの庭園"で彼の妻と合流し、彼女をブライトウォーターへと送り届けてから、再び砦に戻ろう。


➡質問の答えは、どちらを選んでも結果は同じだ。

ラストバトル目前！ナッシュを強化しよう

ラスボス戦にそなえ、ナッシュの武具に最上のルーンを打ち込もう。可能な限りのHP回復アイテムと"ゴールデンプラム"もケーモの店で購入！

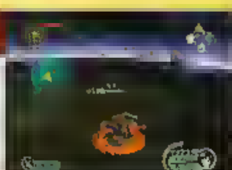

➡ナッシュの究極武器を入手できればベスト。

BOSS ついに最終決戦！ナッシュで長き戦いに終止符を

キャプリーヌに話しかけて"虚無の世界"へ飛ばしてもらうと、ナッシュ単独でのラストバトルが始まる。ラスボスの通常攻撃はガード可能なので、ガードしながら様子をうかがい、攻撃後のスキにコンボ(AAXXXX)で反撃すべし。ボスの特殊攻撃の対処方法は、以下で解説していこう。

特殊攻撃その1 スロー攻撃

ナッシュの移動速度が大幅に遅くなる攻撃。ボスは高速ダッシュ攻撃を仕掛けてくるが、側転で回避できる。早めに側転を行うのがコツになるぞ。


➡ずっと側転しているだけでも、けっこうかわせてしまう。

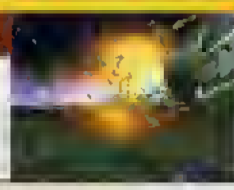
特殊攻撃その2 分身攻撃

ボスが2体の分身を出現させる攻撃。一定時間が経過すれば分身は消えてしまうので、とにかくガードを固めて、耐えしのいでしまうのが得策だろう。


➡分身たちは弱いので、思い切って攻撃するのもアリだ。

特殊攻撃その3 ドクロ召還攻撃

ボスがドクロを召還。これに触れるとすべての不利な呪文効果にかかってしまう。"ゴールデンプラム"を持っていれば、まったく怖くない攻撃だ。


➡ドクロを避けるのは困難。受けて回復するほうがラクか。

図の見かた Ⓐブロック ❶←移動する順番 ハシゴ あスイッチ 2階 移動不可 歩けるがブロック移動不可 リニの足場

Conker LIVE & RELOADED

メダルが欲しいならコレを読め!

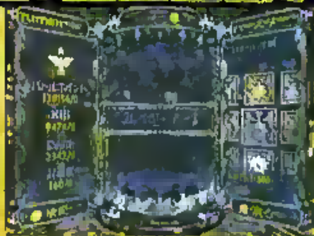
フサフサ攻略 最終回

フサフサした攻略もついに最終回! 今回はオンラインでの目標となるメダルの集めかたについてレクチャーしていこう。

SPEC / action
コンカー:ライブアンドリローデッド
シューティングアクション
マイクロソフト
Rare
発売中(6月30日)
6090円(税込)
HDTV(D2)、5.1ch
OP 1~16人 DL VC SR
18歳以上
25ブロック以上

メダル全24種の個別情報と取得パターンをチェックしよう

通常対戦、プライベートマッチを問わず、オンラインプレイ中に入手したスコアや特定の行動はそれぞれ累積され、Liveのバトルデータ~プレイヤーデータメニューで確認できる。この画面で右スティックを動かすと、取得したメダルをチェックできるのだ。今回は、入手するといいことが起こるメダルについて徹底解析するぞ!



⬆それぞれのメダルの取得条件は、バトルデータ画面でも確認することができる。

検索機能を有効に活用しよう

オンラインのゲームは、お[illegible]に殺し合う"デスマッチ"と、条件を満たしながら敵陣を攻略する"チーム"の2タイプに分かれている。キル数を稼ぎたいときは前項を、特定の行動ポイントを稼ぎたいときは後項を検索して遊ぶといいだろう。



⬅VCポイント以外はデスマッチで稼ぐのもアリ。

クラス別スコア系メダル

6種類のクラスごとにキル数が累計され、それぞれ1000キル達成するたびにメダルを獲得。6つすべて集めるとボーナスとして、もうひとつメダルが手に入る仕組みだ。メダルにはそれぞれのクラス特性を強化する効果があり、メダル入手後はさらなる戦果を上げられるようになる。キルの方法は問わないので、乗り物や特殊兵器を活用していこう。



⬆敵の復活ポイントに強力な兵器を設置しておくのも、キル数を稼ぐ際は効果的だ。



⬆乗り物によるひき逃げなら、相手の復活無敵を無効化してすぐに殺害できるぞ。

このメダル効果に注目!

スニーカーのクロークは10秒延長、サーモフィルのシニュレイターはリロードが5秒から3秒に短縮されるため、かなり便利。また、弾数増加系は通常[illegible]の1.5[illegible]で増えていく。デモリッシャーのストレイファーは150、グラントのマシンガンは70に増加するぞ。



⬆弾数は照準カーソルの右側に表示される。変更されたかどうかはこちらで確認。

メダル名	獲得条件	効果	OFF	LIVE
スカイヒーローメダル	スカイジョッキーでのKill:1000	スティードのすばやい照準とリロード	×	○
ライフルマンスター	ロングレンジャーでのKill:1000	ウィドウメーカーの命中率とリロード速度アップ	×	○
大爆殺異メダル	デモリッシャーでのKill:1000	ストレイファー弾数増加、誘導ロケットパワーアップ	×	○
ホームディフェンススター	サーモフィルでのKill:1000	サーモ系武器のリチャージ速度アップ	×	○
クロスオブオナー	グラントでのKill:1000	武器の弾数増加、自己回復速度アップ	×	○
SPオペレーションスター	スニーカーでのKill:1000	スヌーバグレネード、クロークの時間延長	×	○
従軍メダル	6クラスのメダルをすべて獲得	追加オプション:[illegible]の解除	○	○

クラス別・大量キル数の稼ぎかた!

グラント:アースガードを活用

ホグスターによる安定した攻撃力を活かすのもいいが、アースガードを敵の通り道や復活ポイントの曲がり角にセッティングして虐殺するのも効果的。比較的ラクに達成できるクラスといえよう。



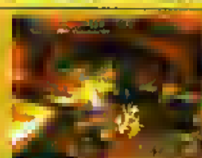
ロングレンジャー:特殊武器に頼れ

乗り物が弱く、スナイパーも大量殺害に向いていないためアースガードでキル数を稼ぐのがベスト。待ち時間にほかのプレイヤーを回復するなどして違うメダルを稼ぎにいくと、一石二鳥になる。



サーモフィル:復活地点で粘れ

体力の高さを利用して、敵陣の奥にアースガードを設置できるとおいしい。敵が逃げにくいスパモノなどのマップで、敵の出入り口に陣取りシニュレイターとガスグレネードで稼ぎまくるのもいい。



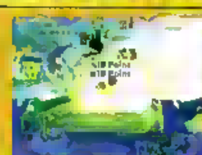
スニーカー:正攻法で稼げる

即死攻撃が強いスニーカーは、ヘッドチョップを狙って敵に突っ込むのがベスト。スタングレネードを活用すれば殺しのチャンスを作りやすいので、死ぬときはグレネードを使ってから倒れるように。



デモリッシャー:どこからでもロケット

敵の無敵時間が終了するポイントに待機し、ロケットを撃ち込んでいればすぐに稼げる。爆発で敵を巻き込むことも多く、マップを選ばずに大量のキル数を稼げるクラスのため、達成はたやすいはず。



スカイジョッキー:ミュールを使え

ビッグフォールなどでミュールを選択し、敵陣の爆撃や復活ポイントでの体当たりをくり返せば、相手の反撃を許さずに勝利できる。とくにビッグフォールの外周で体当たりリスキルをすると最強だ。



©2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.

スペシャリストメダル

クラスの特定した技や行動を行うことで入手できるメダルのカテゴリーがこれだ。攻撃や回復など、戦略的なパワーアップも含まれているため、チーム内に所持しているメンバーがいると対戦などでかなり優位に立てる。クラスによっては、さきにこちらのメダルを取っておいたほうがキル数を増やしやすい場合もあるが、どちらを優先するかはお好みで。



➡アークウェルドのメダルは比較的簡単に稼げるはず。

このメダル効果に注目!

もっとも効果が高いのはスニーカーのスヌーパ即時爆破だろう。戦略性も高く必須能力といえる。

メダル名	獲得条件	効果	OFF	LIVE
イーグルアイメダル	ヘッドショット: 500(スペシャリストメダル)	オーバーチャージがパワーアップ	×	○
エンジニアメダル	リペアポイント: 1500(スペシャリストメダル)	アークウェルドの修理速度アップ	×	○
軍医メダル	回復ポイント: 2000(スペシャリストメダル)	メディカルガンの回復速度アップ	×	○
悪魔勲章	不意打ち: 500(スペシャリストメダル)	スヌーパでの即時爆破	×	○
トラップメダル	地雷での Kill: 500(スペシャリストメダル)	地雷 +1	×	○
ファイアスター	火炎での Kill: 500(スペシャリストメダル)	シニュレイターの容量アップ	×	○
無敵勲章	スペシャリストメダル6つをすべて獲得	インフラビジョン延長、ブースト時間延長、タンカスのリロード速度アップ、ホグスターの性能アップ	×	○

メダル別・条件ポイントの稼ぎかた!

イーグルアイメダル：チーム戦のデッドビーチ、リス側がオススメ。敵は機銃のあるトーチカから攻撃してくることが多いので、ドロップシップのオーブを回収して狙い撃ちすればよい。取得すると、チャージショットのMAXチャージが7秒から2秒に大幅短縮される。かなり強いぞ。

エンジニアメダル：デモリッシャーかスカイジョッキーを選択し、乗り物をスリータワーズの溶岩やビッグフォールの酸の川へ突っ込もう。そのあと乗り物から降り、安全な場所からリペアさせれば勝手にポイントが上昇する。攻撃の的にならないよう、仲間内でのプレイでどうぞ。

軍医メダル：サーモフィルを選んで戦場を駆け回りながら、ほかのキャラを回復させていけば自然とたまる。プライベートマッチで協力者がいるなら、味方にひとり、敵にひとり配置し、敵に的を攻撃させつつ回復するとラク。取得するとメディカルガンで秒間2ポイント回復できる。

悪魔勲章：マップを選ばずに狙えるが、デッドビーチやテディシュタイン城がオススメ。確実に決めるならスタングレネードを使って敵の動きを止め、背後からダガーで暗殺しよう。メダルを取得するとスヌーパの起爆時間が5秒からゼロに減り、入力直後に爆破できるようになる。

トラップメダル：敵に地雷を踏ませることでスコアを稼いでいくのだが、地雷に接触した敵のみカウントされ、巻き込まれた周囲の敵はスコアに加算されないことを覚えておきたい。敵の進行ルートが決まっているデッドビーチやテディシュタイン城で狙っていくと効率がいいだろう。

ファイアスター：サーモフィルを使ってキル数を稼いでいると勝手に入手できるので、サーモフィルのメダルを狙ってふつうにプレイすればよい。メダルを入手すると、通常では連続で15秒しか射出できないシニュレイターの容量が20秒にまで拡大できるため、破壊活動がラクに。

無敵勲章：入手するとホグスターのリロード時間が3秒に短縮されるため、かなりの攻撃力アップになる。またインフラビジョンが30秒に延長、ブーストを使用できる乗り物の連続ブースト時間が3秒から5秒に延長されるなど、あらゆる面で能力がアップされる。ぜひ入手したい。

キル数累計メダル

クラスや方法に関係なく、すべてのキルカウントの累計が一定数に達すると獲得。それが、ここで紹介するメダルたちだ。ほかのメダルを狙っているときにも勝手にカウントされていくため、もっとも入手は容易といえる。ただし、ジェイドスターのみ入手できないことがあるので注意してほしい。



⬆入手できない原因は不明だが編集部では手に入らず。無念であります。

メダル名	獲得条件	効果	OFF	LIVE
ブロンズスター	Kill 合計: 50	アバターパック II	○	○
シルバースター	Kill 合計: 500	アバターパック III	○	○
オニキスメダル	Kill 合計: 1000	アバターパック IV	○	○
ジェイドスター	移動ユニットでの Kill: 500	ボーナスアバターパック	○	○
ゴールドサン	Kill 合計: 1500	弾丸の色：ゴールド	×	○
パープルスター	Kill 合計: 3000	弾丸の色：パープル	×	○
キルマスターメダル	Kill 合計: 4000	復活時の待ち時間が半分	×	○

アバターパック

全クラス共通で使用できる特殊行動が、スプレーを使っての落書き。このペイントのバリエーションを増やしてくれるのが"アバターパック"だ。Liveメニュー～プレイヤー選択～プレイヤー設定のアバターで変更できるぞ。



⬅相手の基地内に落書きするとかなり快感です。

銃弾の色の変更

どちらもLiveメニュー～プレイヤー選択～追加オプションで変更が可能。メダルを取得するとチェックが開放され、実弾系武器の銃弾の色を変更できるようになる、弾丸の変化により、自分の強さをアピールできるぞ。



⬅ファイアフレイムを選ぶと弾が金色になる。

待ち時間の減少

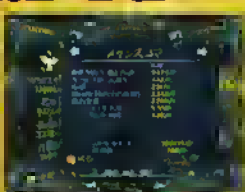
通常は、死亡してから復活するまでに4秒を要するが、メダルを取得すれば2秒で戦線に復帰できるようになる。死亡中はそれだけ戦力が薄くなり、とくにチーム戦ではその秒数が重要になってくる。必ず取得しておこう。



⬅ちゃきちゃきと前線に復帰して敵を倒すべし。

特定ランクキル系メダル

プレイヤーは、あらゆるポイントを蓄積することでどんどんランクと称号が上がっていく。その中で青地に星マークの入っている"ジェネラル"と、茶色にワシのようなマークが入った"マーシャル"が上位の2ランクとなる。このふたつのランクの敵を一定数倒すことで手に入るのが、ここで紹介するメダルだ。対戦時に敵のマークを確認し、集中攻撃していこう。



⬅自分がマーシャルだと、逆に狙われることに。



⬅ジェネラルのほうが希少種なので、優先して倒していきたい。

メダル名	獲得条件	効果	OFF	LIVE
プラチナシールド	マーシャルを Kill: 500	グレネードスロット1：弾数+1	×	○
聖戦士メダル	ジェネラルを Kill: 500	グレネードスロット2：弾数+1	×	○

プラチナシールドによる変化内容	
グラント	フラググレネード×2
ロングレンジャー	スタングレネード×2
サーモフィル	フラググレネード×2
デモリッシャー	フラググレネード×2
スニーカー	マグノバグレネード×2
スカイジョッキー	マグノバグレネード×2

聖戦士メダルによる変化内容	
グラント	スタングレネード×2
ロングレンジャー	マグノバグレネード×2
サーモフィル	ガスグレネード×2
デモリッシャー	ナパームグレネード×2
スニーカー	スタングレネード×2
スカイジョッキー	プラチナシールドと同じ

特別行動系メダル

ほかのメダルとは違う、独立したタイプなのがこのメダル。取得すると、通常なら15秒かかるハッキングが10秒で終わるようになる。スニーカーでのみ使用するが、戦略的に重要な能力となるので早めに入手したい。

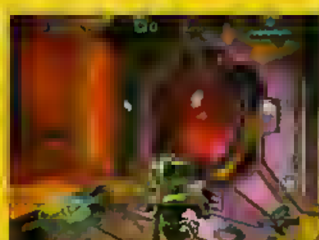


⬅ハッキング中は無防備のため、速度上昇はうれしい。

メダル名	獲得条件	効果	OFF	LIVE
アイアンハート	VC ポイント: 1000	ハッキング速度アップ	×	○

VCポイントについて

VCポイントとは、占領やエリアの突破、ハッキングなど、自軍の勢力を広げたときに入手できるポイントのこと。ドゥーンを終了後、"サイド変更あり"でプレイし、攻め時にハッキングしまくりながら前進するべし。



⬅ハッキング以外でもよいが、これがいちばん効率いいのだ。

※○：有効　×：無効　OFFとは、システムリンク、ダンボットを指します

驚きの裏切りで物語が急展開する最終章！

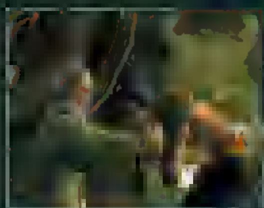
最終攻略の今回は、4章から7章までを一気にチャート攻略！　スン皇帝を倒すも一度は黒幕に敗れる主人公だったが、水龍と仲間の力を得て、真の敵を討つ！

JADE EMPIRE ～翡翠の帝国～

タイトル	ジェイド エンパイア ～ヒスイノテイコク	ジャンル	アクションRPG
発売元	マイクロソフト	開発元	BioWare
発売日	発売中（5月18日）	価格	7140円（税込）
対応機能	HDTV、5.1ch	プレイ人数	1人
周辺機器	非対応	対象年齢	18歳以上
ブロック数	1806ブロック	その他	

皇帝との戦いの果てに事件の黒幕の正体を知る

絹の狐の導きで宮殿への侵入を果たす主人公たち。宮殿では皇帝と戦い、リー師匠を救い出すが、感動の再会のシーンで主人公はリー師匠に倒されてしまう。かつて栄光の策士と呼ばれた男の謀略は健在だった！



←完全に不意をつかれ、無防備な急所に一撃。

第4章　スン皇帝との対決

宮殿では皇軍や殺蓮団から手厚い歓迎を受ける。広範囲に攻撃できる武器や妖魔のスタイルで、敵をなぎ倒しながら進もう。宮殿内の進行ルートは完全に一本道。ほこらで回復しながら進める。

1 皇帝の宮殿で皇軍の兵士を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
皇軍の兵士	殺砲	300	300	256	200
皇軍の兵士(×3)	伝説の一撃	240	240	218	180
皇軍の兵士	長剣	300	300	258	200
皇軍の兵士	蛇拳	240	240	218	180
皇軍の近衛兵(×2)	蛇拳	240	240	218	180
殺蓮団	二刀流	300	300	258	200
殺蓮団	蛇拳	240	240	218	180

2 謁見の間で皇軍の兵士を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
皇軍の兵士(×2)	基本形	240	240	218	180
皇軍の兵士(×2)	槍	240	240	218	180
殺蓮団	基本形	240	240	218	180

3 皇帝の宮殿で皇軍の兵士を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
殺蓮団(×3)	蛇拳、長剣	240	240	218	189
皇軍の近衛兵(×18)	蛇拳、長剣	240	240	218	180
殺蓮団副官	蛇拳、長剣	240	240	218	187
殺蓮団将軍(×4)	蛇拳、大嵐	525	525	398	288
スン ハイ皇帝	杖、蛇拳、大嵐	1500	1500	1016	727

謁見の間の敵をすべて倒したら、いよいよスン ハイ皇帝との対決だ。皇帝は3つのスタイルを使い分け、杖をかまえると武器スタイル無効、大嵐時は武術スタイル無効など、制約が多くてやっかいな相手。翡翠ゴーレムのスタイルで一[illegible]



←翡翠ゴーレムの攻撃力なら皇帝を圧倒できる。

第5章へ

第5章　死者の世界にて

1 死者の世界でさまよう魂を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	体力	XP	SP
さまよう魂(×7)	—	280	280	358	0

2 死者の世界で水龍と話す

3 悲しみの要塞・外庭でソン僧院長と話す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
妖鼠	—	437	437	572	0
妖馬	—	525	525	661	0

4 悲しみの要塞・外庭で悲しみの泉を甦らせる

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
シアン ウー	千刀打掌、氷のかけら	1225	1225	1357	0
裏切り者(×2)	千刀打掌、豪炎	1225	1225	1357	0

5 悲しみの要塞・奥庭で苦悩の寵児と話す

6 悲しみの要塞・奥庭で龍の眼を入手

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
さまよう魂(×2)	—	280	280	358	0
さまよう魂(×2)	—	280	280	358	0
赤の大臣	—	612	812	421	0
さまよう魂(×2)	—	280	280	358	0

7 悲しみの要塞・洞穴で苦悩の寵児を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
妖鼠	—	437	437	572	0
妖馬	—	525	525	661	0
妖鼠	—	437	437	572	0
妖鼠(×2)	—	437	437	572	0
妖馬	—	525	525	661	0
妖馬	—	525	525	661	0
妖馬(×2)	—	525	525	681	0
苦悩の寵児	妖牛	1225	1225	1555	0
妖馬(×2)	—	525	525	661	0

8 悲しみの要塞・奥庭で悲しみの泉を甦らせる

9 寺院で主人公の分身を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
悲哀の面	豪炎、基本形	962	962	806	0
失望の面	二刀流、基本形	962	962	808	0
激怒の面	氷のかけら、基本形	962	982	806	0

悲しみの要塞では、悲しみの泉を甦らせて扉を開けながら奥へと進む。途中、妖魔を率いる苦悩の寵児を倒し、奥庭にたどり着いたら要塞中心部の寺院へ。寺院では自分自身と同じ姿をした悲哀の面、失望の面、激怒の面と戦う。



←姿は同じでもスタイルが微妙に違う3人。

第6章へ

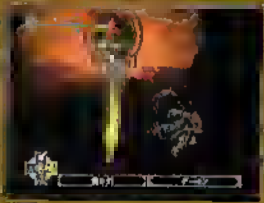
©2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.

第6章　復活した主人公

1 寺院でかく乱の光を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
デーモン(∞)	妖馬	280	280	0	0
かく乱の光	―	380	280	0	0

復活して現世の肉体を取り戻した主人公を追って、死者の世界からの刺客がやって来る。デーモンという名のその刺客は、姿や攻撃は妖馬そのもの。ただ、撃破時の爆発がなく、経験値も入らない。そして、最大の相違点が際限なく出現するということだ。最初に出現した2体を倒したら、すぐにかく乱の光を攻撃して撃破しよう。


←その姿のとおり、火を放つ妖馬スタイルで戦う。


←かく乱の光を破壊すればデーモンも消えるのだ。

2 寺院で皇軍兵士の亡霊を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
皇軍兵士の亡霊(×4)	槍	100	100	285	0
皇軍兵士の亡霊(×2)	槍	100	100	285	0

3 寺院で宿営地を捜す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
皇軍近衛隊長の亡霊	長剣	600	600	621	0
皇軍兵士の亡霊(×3)	槍	100	100	285	0

4 夢の中でジーン ウーと戦う

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
ジーン ウー	基本形	1100	1100	0	0
門弟ウェン	千刀打掌	400	400	0	0
門弟リン	槍	400	400	0	0

5 夜明けの星（絹の狐）を操作して皇軍の兵士を倒す

主人公と仲間たちが合流し、栄光の策士が差し向けた追っ手を迎え撃つ。ここからは仲間を操作して戦う変則シフトだ。まず夜明けの星と絹の狐で橋を渡ってくる敵を倒し、カンの作戦を援護する。成功したら黒いつむじ風とホウの出番だ。


←カンの体力がなくならないように注意しつつ敵を撃退する。

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
皇軍の兵士(∞)	基本形	75	10	0	0
殺運団(∞)	基本形	320	320	0	0
殺運団(∞)	[illegible]	400	400	0	0

6 黒いつむじ風を操作してゴーレムを倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
殺運団(∞)	蛇拳	50	0	0	0
ゴーレム	―	1100	1100	0	0

7 寺院で死の使いを倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
死の使い	二刀流	2000	2000	2247	2269

8 スン キンを操作して死の使いを倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
死の使い	二刀流	2000	2000	0	0

9 宿営地でカンと話す

第7章へ

第7章　水龍の力を取り戻せ

悲しみの要塞で死の使い率いる追討軍を迎撃した主人公たち一行。つぎは宮殿に乗り込んで、新皇帝の座に就いた、栄光の策士ことリー師匠に戦いを挑む。宮殿のマップは第4章と共通だが、水龍の体を取り戻すために途中で竜の墓に寄るルートになる。龍の墓で目的を達成したら、一路新皇帝のもとへ！　最後の戦いは近い。


→死の使いの正体はスン キン。倒すだけでは魂は解放されない。

1 皇帝の宮殿で殺運団の精鋭を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
殺運団の精鋭(×4)	蛇拳	500	500	405	289
殺運団の精鋭	長剣、隠し拳	500	500	405	289
殺運団の精鋭(×2)	長剣、蛇拳	500	500	405	289

悲しみの要塞を救い、追討軍を倒したら、久々に奇跡のドラゴンフライの出番。カンに話しかけて宮殿までのフライトと洒落込もう。宮殿への侵入口は前回の戦いのときと同じ。階段を降りて上って皇帝の間を目指す。ただ、建物は前回と変わりなくても、出現する敵が遥かにパワーアップしている。囲まれないようにしよう。


→その名のとおり精鋭揃い。回避の使いかたが重要になる。

2 龍の墓で水龍と話す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
殺運団の精鋭(×3)	槍、蛇拳、大嵐	750	750	555	327
殺運団の精鋭魔術師	槍、蛇拳、大嵐	750	750	555	368

水龍が導く先にあったのは、水龍の体が安置され、新皇帝の力の源として利用されているという龍の墓。さすがに帝国にとって重要な地だけに、ここにも殺運団の精鋭が配置されている。ここの殺運団の精鋭には、ひとりだけ魔術師が混じっている。といっても、名前が違うだけでスタイルや能力はほかの精鋭と同じだ。


→大嵐スタイルで主人公の動きを封じる。接近してす速く倒そう。

3 皇帝の間で栄光の策士スン リーと話す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
象の像(×2)	妖象	750	750	763	0
牛の像(×2)	妖牛	750	750	763	0
疑念	死の使い	500	500	486	0
疑念	長剣	500	500	486	0
リー師匠	[illegible]、スピリット[illegible]、[illegible]、二刀流	2500	2500	0	0

水龍の力を解放し、いよいよ皇帝の間へ。まず出現するのが象の像と牛の像だ。生身で戦うと倒すのに時間がかかるので、翡翠ゴーレムです速く倒そう。続いて栄光の策士の幻術の中で、疑念との戦いになる。仲間の力と翡翠ゴーレムスタイルで疑念を振り払ったら、栄光の策士との直接対決。ここでもやはり翡翠ゴーレムが有効だ。


→栄光の策士の鎧に身を包み、大刀を振り回すリー。

感動のエンディング！

レベル20を越えたら チャンピオンシップシリーズレースにチャレンジした!!

FORZA MOTORSPORT

レベル20を超えると、相応のレベルのイベントがアンロックされる。自分の腕を確認する意味も込めてレベル20にトライしてみてはいかがかな？　手強いぞ！

racing
フォルツァ モータースポーツ
シミュレーションレーシング
マイクロソフト
マイクロソフト
発売中（5月12日）
7140円（税込）
HDTV、5.1ch
OP　DL　VC　SA
全年齢
269ブロック以上
—

経験値がレベル20を越えたら "チャンピオンシップシリーズ"で腕試し！

経験値がレベル20を超えると、新しく参加できるカテゴリーが増える。それが"チャンピオンシップシリーズ"だ。これまでのように任意にレースを選ぶことができないうえ、連戦形式で条件以上の順位でクリアーをする必要がある。つまり、苦手なコースを後回しにできないってこと。クリアー条件的には厳しくなるが、走るのはすでに攻略したコースなので悩むことはない。しかし、そのコースで走らせるクルマの条件が厳しい。クラス限定、年代限定など、マシンの差がほとんどない中で戦わなければならないので、これまで以上のテクニックが必要となる。そんなレースの中で自分のテクニックを確認してみては？　いざトライ！





←↓参加するクルマの条件が厳しい。ライバルとの差があまりないので、ちょっとしたミスで追いつかれ、突かれ、抜かれることにし

ミスを抑えて走る!

"プロフェッショナルイベント" レベル15のレースでの下積みが重要に！

アマチュアイベントレベル15でのレースでも十分にシビアなレースを体験できるが、よりライバルが強く、条件も厳しいプロフェッショナルイベントレベル15で"チャンピオンシップシリーズ"のレースを想定してテクニックを磨いていきたい。ポイントは、差を詰められやすいコーナーリング。とくに複合、連続、切り返しなどライン取りに気を使わなければならないコーナーが重要。いかに直線的に走って高速を維持し、抜かせないようにするか考慮して走りたい。



↑コースを確実に覚え、いかに高速でコーナーを抜けられるかがポイントに。



➡低速コーナーはギリギリまで減速を粘って進入！

レベル20 Class D Championship

クラスDという制限された条件のレースで勝つために、ここではマツダのMX−5で参戦することをオススメする。その最大の理由は、操舵する車輪と駆動する車輪が別々で効率がいい後輪駆動であるということ。それに加えて軽量コンパクトな車格も大きなポイントだ。こういった操作性に長けているクルマを選ぶことで、思いどおりの操作が可能となる。ライバルよりも運動性が高い点を武器にして、レースを優位に進めよう。

1 New york Circuit(S)

長い直線が多いので、FRのトラクション特性を最大限活かすこと。さらに、FRのオーバーステアが出やすい特性を利用し、コーナー進入で多少ブレーキを遅らせ、ライバルとの差を広げられるポイントを増やせ。

2 Silverstone Circuit(S)

中盤の高速コーナーと後半の中速コーナーのラインを維持できるかどうかで展開が変わる。どちらもアクセルの開けすぎに十分注意して、オーバースピードになってインを突けなくなるミスを犯さないように。

3 Road Atlanta(S)

中盤の連続切り返しでは無理をせずに早めの減速でインを突けるラインに乗せ、後半の急カーブの切り返しでは、余裕をもって減速を終了させて進入しよう。立ち上がりの急加速でスピンすることがないように。

4 Maple Valley Raceway(S)

高速コーナーが多いコースだが、焦ってアクセルを開けすぎるとグリップを失って遅くなるミスを犯しやすい。グリップ感を失わないようアクセルを調整し、トラクションを最大限に活かして走ることが大切だ。

5 Tsukuba Circuit

直角コーナーがない典型的なサーキット。ここではレースで必要な基本テクニック、"アウト・イン・アウト"を忠実に行えるかどうかがポイント。早めに減速を完了し、加速しながら抜けられるかが勝負の分かれ目！

6 Alpine Ring

これまで培ってきたテクニックを使って挑むことになる集大成的なレース。ここはコースの起伏が激しく、先の展開が読みにくくなっている。コースレイアウトを即時に思い出せるかがポイントになるぞ。

© 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.

レベル20 Class C Championship

ライバルとの差がほとんどないのはクラスDのときと同じだが，クルマのポテンシャルはぐんと上がっている。操作性も重視しつつその走破力を活かして4WDを選び，加速，減速時の優位性で勝負に挑んでみよう！



←ライバルのポテンシャルも高い。油断するとすぐ突っ込まれる。

1 Tsukuba Circuit

クラスDのときよりもパワーが出ていて速度が上がっているので，コーナー進入時は早めに減速しよう。また4WDはアンダーステアが強いので，このことを頭に入れておくこと。これを守るだけでもだいぶ違うぞ。

2 Road Atlanta

前半の連続コーナーでは加速しすぎることがあるので，アクセルワークに注意。また後半の直線でさらに加速ができて最高速度が上がる。後半にある急カーブの減速の開始ポイントが早まることを忘れないように。

3 Mazda Raceway Laguna Seca

このコースはタイトコーナーが多いので，ついつい減速しすぎてしまう。4WDの走破力を信頼し，コース幅を有効に使ってできるだけ高速でコーナーを抜けるようにしていこう。

4 Tokyo Circuit

コースの幅が狭いので接触に注意することがまず第一。さらにきついコーナーが多く，インを空けるとすぐにライバルに突っ込まれてしまう。きっちり減速をしてインを締め，ブロックできるようにしよう。

5 Silverstone Circuit

高速コーナーが多く，要所要所にきついコーナーもあるので，しっかりコースレイアウトを覚えること。また長いコーナーで加速を焦ってしまい，ラインをふくらませてライバルに追いつかれるミスを犯さないこと！

6 Road America

超高速で抜けていくコーナーが多いので，ステアリングを切る，インを突くタイミングに注意して走る。それを誤ると即コースアウトの危険が。早めにアクセルを緩めて曲がる力を作り，直線的に走るといい。

レベル20 Classic Sports Car Event

1975年以前に製造されたクルマで，なおかつ無改造という制限付きのレース。ここで選ぶのは，アメリカンマッスルカー。パワー重視が選択の理由だが，足回りは……。その点に注意してドライビングをすること。



←パワフルなスティングレイだがライバルにもスティングレイが！

1 Sunset Peninsuia Speedway

オーバルコースなのでコースレイアウトは単純だが，1967年製のスティングレイでの高速運転は危険と背中合わせなので，ハンドリングに注意。それを怠ると即スピンにつながる。

2 Maple Valley Raceway

直線が少ないこのコースでは，オーバースピードでのコーナー進入が命取りとなる。注意すべきは，中盤のコーナーで，慎重過ぎると追いつかれて接触され，コースアウトなんてことも。グリップに気を使って攻めよう。

3 Rio De Janeiro Circuit

前半の高速コーナー、後半の低速コーナーで勝負が決まる。高速コーナーは丁寧にハンドルを切ってグリップを失わないようにし，低速コーナーは早めに減速を終えて進入しよう！

4 Blue Mountains Raceway

中盤までのコーナーは進入速度を誤ると即コースアウトしてしまうので注意。早めの減速とアクセル調整でインをキープし，後半の高速切り返しは早めにアクセル緩めて抜けること。

5 New York Circuit

接触さえしなければかなり有利にレースを展開することができる。ただ，中盤の切り返しの多い部分で慎重になりすぎると，ここでタイムロスをしてしまう。追いつかれる原因となるので，速度が落ちすぎないように。

6 Test Track Infield

はっきり言ってコーナーが多すぎで，コースを覚えるのはかなり困難。これまで培ってきたテクニックと条件反射能力に頼って走るしかない。左上のマップをナビに使い，各コーナーへの進入速度を合わせて走ろう！

プロドライバーを目指そう!? フォルツァマスターの道 第3回：マッスルからテクニックを学ぼう

パワーがありすぎてコントロールが難しいマッスルカーをドライブすることで，補正機能を使わないで走る感覚を得ることができる。あえて便利な補正機能に頼れない"シビアなコントロール"を体験し，テクニック向上に役立ててみてはいかがだろうか。マッスルカーで体験できるのは，加速時のテールのふらつき感，コーナーリング時の横Gを受けたときの横滑り感，ブレーキング時の前輪の過荷重によるグリップの喪失感などだ。そういった状況に陥らないようにそれぞれの状況を"予測"しながら走り，その状況を"回避"する術を身に付けよう。また，ミスをしても回復できるテクニックをドライブする中から学んでいきたい。



←RRのポルシェのハンドリングは非常にリスキーだ。



←柔い足回りでパワフルなアメ車の加速中。



←ほとんどグリップしないので左右に振られる！



←加速時の摩擦円。前輪のグリップが悪い。



←コーナーリング時の摩擦円。内側が……。



Hey! Hey! Halo!!

ヘイ！ヘイ！ヘイロー!!

Level 6

全宇宙の『Halo』情報をキャッチ！

長らくおつき合いいただいた本連載も、ひとまず最終回 トリを飾るのは、『Halo』フリークのあの芸人さんです！

Monthly KOKODOKO



ココドコ？　わかった人はステージ名と、そのいちばん近くに落ちている武器の名前を書いて欄外下のあて先まで送ってほしい。当選者1名にはステキな物資を送るぞ。

日本一『Halo』で遊んでいる芸人"5番6番"に直撃インタビュー！

ゲーム始めは『ファミリースタジアム』(猿橋)、『びゅう太のマリンアドベンチャー』(樋口)と、かなり年季の入ったゲーマー芸人、5番6番。本誌読者の中には、"『Halo 2』日本大会の全国決勝で司会をしていたおもしろい人"として認知している人もいるかもしれない。今回は、いまも『Halo 2』で遊んでいるというおふたりのおもしろインタビューをお届け！



PROFILE

5番6番

猿橋英之氏(右、5番)と樋口和之氏(左、6番)が1998年2月に結成。コンビ名の由来はオーディション時の整理番号から。NHK『爆笑オンエアバトル』での1位、TBS系列『爆笑問題のバク天！』での活躍など、いままさにブレイク寸前。今後の動向から目が離せない、注目のお笑いコンビだ。

きっかけは月イチのお楽しみ

――そもそもXboxはいつごろから遊んでるんですか？

樋口　きっかけは前作の『Halo』ですね。友だちの家に行ったときに『Halo』がありまして、遊んでみたらとにかく爽快だった。ぶっ続けで10時間くらいやったんじゃないかな……。協力プレイやったり、対戦したり。

――前作はオフライン対戦のみでしたが、大勢で集まって対戦したりもしたんですか？

樋口　いえ、1対1でフラッグ戦とかやってました。いま考えるとありえない(笑)。

――1対1で！

樋口　それからはずっと月イチの楽しみという感じで、その友だちの家に遊びに行ってはプレイしまくってました。

――猿橋さんのほうはどうですか？　やはり前作から？

猿橋　あ、僕あまりゲームとかしませんから。

樋口　身も蓋もねぇな！



←いま遊んでも楽しい『Halo』。『2』に飽きたときは温故知新で触ってみるのも一興。それにしても1対1のフラッグ戦って……。

初めての16人対戦、初めてのLive！

――『Halo 2』で初めて16人対戦を体験したということですが、『2』を最初に触ったときの感じはどうでした？

樋口　ずっとワクワク期待してたわけじゃないですか。でも、「期待値が高すぎて、触ってみたら意外とそうでもなかった」みたいのはまったくなかったですね。思った以上のものが来ました。で、すぐにソフトを予約して。

――以前、記事で『Halo 2』の多人数対戦会に参加していただいたとき、樋口さんだけスナイパーライフルを使いこなしていたんですよ。これは知ってるな、と。そのときは「まだまだ若手芸人なので、ネット環境なんて作れるわけもなく、Liveはできないんです」とうかがいましたが。

樋口　そのときはネット環境がなかったんですが、16人対戦をしちゃうと、どうしてもキャンペーンだけじゃもの足りなくて。で、急いで年末くらいにLiveに申し込んで、オンラインに入門してしまいましたね。

――ピーク時は、週にどれくらいLiveの戦場へ？

猿橋　出た当初は、長いときで1日……。

樋口　なんでお前、いきなり答えようとしてんだ？

猿橋　29時間ぐらいですかね。

樋口　すごいじゃん、て5時間どっから持ってきたんだ！

――(笑)

樋口　Liveが開通した直後は、週の半分以上はオンラインになってましたね。夜、つぎの日の仕事の支度が終わったらオンラインって感じでした。翌日が休みのときは、徹夜で遊んじゃったり。いまはだいぶ落ち着きましたけどね。

KEY WORDS

※1　**英検5級**：レベル的には中学1年修了程度の英語力があればよいレベルらしい。簡単なリスニングと文章、アルファベットの聞き取りができれば合格できるとのこと。高校のときにこれに受からないのは、違う意味でレベルが高いともいえる。

※2　**5番6番が話題になったテレビ番組**：『爆笑問題のバク天！』にレギュラー出演中のおふたりは、フクロウの卵を孵化させるという任務を与えられたのだが、感動の孵化の瞬間に樋口さんが着ていたのが、胸に大きくロゴの入った『Halo 2』のTシャツ(白×青)。これがお茶の間で全国放送され、日本中のマスターチーフたちのあいだで話題になった。なお、今回のインタビュー時のシャツも樋口さんの私物。ちなみに番組収録の際、自室にXboxを持ち込もうとしたがスポンサーの関係で断念、違うゲーム機で我慢したというい話も。

※3　**運転手疑惑その後**：カミングアウトしたものの、あっさりと「トラック運転手ではないと思ってた」と言われてしまった模様。礼儀正しすぎた、ことが原因らしい。

※4　**CHEMISTRY**：ケミストリー。ふたり組のボーカルユニットで、美しいハーモニーを奏でる楽曲で知られる。ゲーム好きで、ベストゲームはニンテンドウ64用のFPS『007ゴールデンアイ』……との噂も。



↑司会の樋口氏も真剣に対戦参加したかったという『Halo 2』日本大会決勝。

©2002-2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.

言葉がわからなくてもニュアンスは世界共通!?

――Liveを始めたときはどうでした？

樋口　始めて3日目くらいのころって、いろいろ試すじゃないですか。マッチメイキングしているときは遭遇するのがずっと外国人ばっかりで、こんなに英語を聞いたのは初めてっていうぐらい、外国語ばっかり聞いてましたね。

猿橋　こいつの外国語っていうのは日本語ですからね。

樋口　ちがうよ！　ちゃんと英語とかだよ！

――でも樋口さん、ちゃんと英語で話されてましたよ。カタコトでしたけど。

猿橋　ありえないですよ。俺、樋口と同じ高校でしたけど、こいつ英検5級、落ちてましたもん。アルファベットの書き取りを間違えたんですよ！　それも3つ！(※1)

樋口　小文字のbとdがどっちかわからなくなるんだよ！　だけど、Liveやってると英語覚えるんだよ！

猿橋　漫才でも英語でツッコミ入れることもありますしね。

樋口　それはガチで勉強してないと無理だろ！　でも『Halo 2』やってると、英語でしゃべられても何となく相手の言っていることは伝わってきますよ。とくに「バーカ」とか言ってる感じのときとか、「あ、コイツ俺のことバカにしてるな」って。ニュアンスは世界共通っていうことですね(笑)。

――外国人は、けっこう汚い言葉とか使いますよね。

樋口　あと不思議なのが、アメリカの人とかって、言葉はわからないのにイントネーションでこっちをアジア圏の人間だって理解するんですよね。

――こっちはアメリカとヨーロッパの区別もつかないのに？

樋口　でも、Liveで初めに日本語を聞いたときは感動しましたねー。いまだったら絶対にしないですけど、「日本人だ！」とか叫んで、テンションが異常に上がって(笑)。

――コロンブスの大陸発見くらいの衝撃があったと(笑)。そこからクラン入隊へとつながっていったんですよね？

樋口　そうです。チームトレーニングで練習していたときに日本人のプレイヤーといっしょになりまして、たまたまチームに貢献できたら、クラン招待を受けまして。

猿橋　まあ、僕が貢献したおかげなんですけどね。

樋口　何を助けたんだよ、お前が！

猿橋　「友だちになってあげてください」っていう事前の根回しとかね。

樋口　そんなことしてたのかよ！　お前は引きこもりの子供のお母さんかよ！



➡つたない英語でも気持ちは伝わるもの。外国人相手でもどんどん話して、世界中にフレンドを作ろう。





⬆クラン仲間との交流がゲームの楽しさを増幅させる。気の合った仲間とのおしゃべりだけで楽しいそうです。

大会前日の告白！

樋口　クランに入ると話をするじゃないですか。『Halo 2』が初めてプレイしたネットゲームだったんですけど、それまで持っていた"ネットゲームを遊んでいる人は内向的"っていうイメージが払拭されました。それくらい皆さん陽気だし、礼儀正しいし、どんどん話すんですよね。すごくしっかりしている。

――ちなみに「Halo 2」を遊んでいるとき、"5番6番の樋口さん"ってことを周囲の仲間は知ってるんですか？

樋口　一部の人だけですね。ほとんどの人には「トラック運転手です」って言ってます。でも一度、パーティーの中で、「爆笑問題のバク天！」の話題とか、ラジオ聞いてるとかって話が出たときに、俺だけ黙り込んじゃったことがあります(※2)。

――当事者はコメントできないですよね(笑)。でも樋口さん、オンラインでも"礼儀正しい人"って有名ですよ。

猿橋　猫かぶってますよ。本当は子犬を見かけたら蹴るようなヤツですから。

樋口　そんなことしねぇよ！

――昨春に「Halo 2」日本大会の司会をされるときまで、周囲には完全にナイショにしていたそうですが？

樋口　フレンドが会場に来るじゃないですか。すごく仲よくなった人とかもいて、せっかく同じ場所にいるからには会いたいじゃないですか。そこで抑えられればよかったんですが、さすがに無理でした。悩みに悩んで、大会前日にフレンドに「明日、チャンピオンシップの決勝に行きます」って言って。「決勝に残られたんですか？」と聞かれたので、「いえ、じつは明日は……司会で……」(※3)。

つぎも当然やり込みますよ

――『Halo』以外のLiveゲームはどうですか？

樋口　よくマイクロソフトの巽さんと遊ぶんですが、日曜の朝とか、戦争に疲れて『Outrun 2』でドライブしたり、『トップスピン』で「ナイスショットですね」とか会話しながら遊んでます。

――日曜朝の某高貴なテレビ番組のような空気で？

樋口　そういう感じです(笑)。

――でも恐らく、樋口さんは日本の芸能界でいちばん「Halo」で遊んでいる方だと思いますよ。PC版の「Halo」のときは、歌手のCHEMISTRY(※4)などもプレイしている、という噂もありましたけど。

樋口　アメリカとかだとハリウッドスターが遊んでいたりして、それが若い子たちが購入するきっかけになったりしているみたいですね。

――最後に、今後の『Halo』に期待することは何ですか？

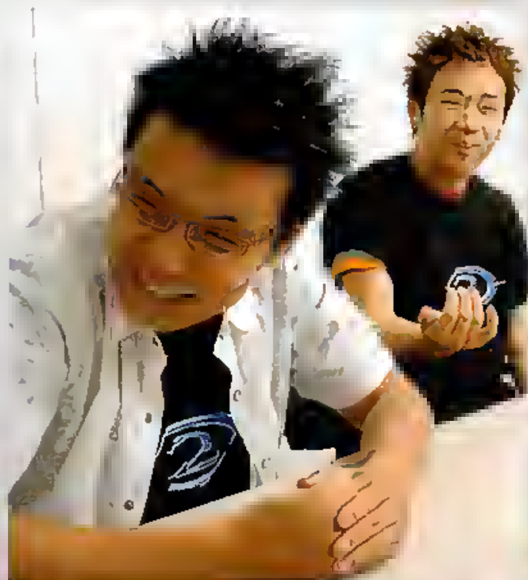
樋口　やっぱりチーターの問題と、待ち時間の問題ですね。これが解決してくれれば完璧なんですけどね……。

猿橋　お前はひでえな、大会の司会してインタビューまで受けて、生涯でいちばん好きなゲームとか言っておいて文句言うのかよ。俺なら言えないね、そんなこと。

樋口　うるせぇよ、お前は！　姑みたいにグチグチと！

――愛しているがゆえに不満が出ることはありますね(笑)。

樋口　つぎの『Halo』も当然やり込むと思うので、ぜひつぎのチャンピオンシップも司会がしたいですね。あとは、これからもみんなと、親しき仲にも礼儀ありで遊び続けていきたいです。皆さん、これからもヨロシクです！



戦士の目安箱

押忍！　半蔵門チーフだ。5番6番氏のインタビューはどうだったかな？　芸能界の中にも、かなりのゲーマーがたくさんいるようだ。キミがXbox Liveで話しているフレンドも、じつは、いつもテレビで見ているあの人だった……なんてこともあるかもな。このコーナーは今回でひとまず終了となるが、今後も「Halo」に関するおたよりは引き続き募集する。いつでも編集部まではがきを送ってくれ。では！

前号「ココドコ」の答え：マルチプレイヤー：バックウォッシュ／プラズマガン(orセンチネルビーム)　ステキな物賞当選者：愛知県／アルム クン

あて先：〒102-8431　(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「Halo！」各係
eメールでの応募：xbox@ml.enterbrain.co.jp

ファントムダストファンクラブ

Phantom Dust LABORATORY 6戦目

いまだLive対戦に励む猛者たちに贈る『PD』応援コーナー、今号も無事開幕!

熱烈なる支持でついに6回目(半年!)を迎えた区切りの今号も、『PD』開発チーム座談会をお届け。貴重な初期設定も入手したので、そちらにも注目せよ!

なんとか最終回を迎えた座談会 最後に語るのは、続編のこと!

危険発言満載で(とくに二木さん)、打ち切りになるかと思われた開発チーム連続座談会も、いよいよ最終回。そんなわけで、今回はもっとも気になっているであろう、ダウンロードや続編について、いろいろと語っていただいた。さて、3ヵ月続いた座談会の結末とは……。

林賢祐氏 縁の下の力持ちテストプレイ班チーフ。

菅沼正夫氏 企画。バトル系のシステムをおもに担当。

山本剛彦氏 おもに世界観的なグラフィック担当。

二木幸生氏 『PD』生みの親にしてプロデューサー。



連載座談会第3回 続編について語る編

——さて、つぎのダウンロードは?

二木 残念ですけど、当分はないです。みんな違うプロジェクトを抱えていますし、チームも解散していますから。

——そうなると可能性は低いですね。

二木 バランス修整だけでもやりたいんですけどね。いまはXbox 360の立ち上げでいっぱいいっぱいですから。状況を考えれば、2回目はよくできたなぁと思いますよ。

菅沼 これ以上レアを増やすと、よけいスキルが集まり難くなるし(笑)。

林 "お店で買えるようになるの希望"とか某所に書いてありましたね……。

二木 俺たちだって希望してるよ! (笑)これも直したいんだけど、大人の事情で直せないんですよね。見通しが甘かったな。当時はトレードを活用すれば大丈夫だって思ってたんだけど。

菅沼 正直、Xbox Liveは経験なかったのが最大の問題でしたね。ノウハウがあまりなかったんだよなぁ。

——では気持ちを切り替えて、続編に関してなんですが、いかがでしょうか?

二木 うーん、こちらも残念ながら、いまの段階ではゼロです。

——いきなりゼロって言われると、こちらのテンション下がるんですけど……。

二木 申し訳ないです(笑)。ただうちの会社はがらっと方向性が変わることがあるんで、半年後(座談会は6月7日収録)にはどうなっているかわからないですよ。いまはXbox 360立ち上げで忙しいけど、これが終わって、ハードがうまく立ち上がればまた状況が変わってくるかもしれないし……。

——では次回作を作るとしたら?

二木 とっつきをよくするために、根本的に変えたい部分はありますね。そのうえで、さらに新しいアイデアを入れたい。ただ、超能力ものはもういいかなと。ファンタジー系でやりたいなぁと思ったりしてますが。

菅沼 とにかく次回作を作れないのが残念だなぁ。もうわかりましたから。Xbox Liveでどうすればいいのか。

二木 だいぶノウハウ溜まったよね。とにかく、やってはいけないことがわかったのは、いちばん大きいかな。

——このノウハウを活かしましょうよ!

二木 いや、そんな話はチーム内でもさんざんやりましたから(笑)。

菅沼 あ、いいアイデアが! エンターブレインさんもゲームを出していますよね。どうですか?

——なるほど。盲点でした(笑)。

菅沼 たぶんそっくりなゲームにはならないから、大丈夫だと思いますけど……。

——うわぁぁぁぁぁ。

二木 でもやるならコアメンバーといっしょにやりたいなぁ。

山本 僕はギリギリまで残ってたんですけどね(退社して別のゲーム会社へ転職)。まぁ作れる可能性がなくなったんで退社したんですけど……。

——なんか、暗い話で終わりそう……。

二木 あ、そうだ! PCのハードディスクを整理していたら、『PD』の設定資料がたくさん出てきたんですよ。せっかくですから連載ページで使いますか?

——あ、ぜひぜひ!って、なんか話をごまかされたような。

二木 でも、ほんと、半年したら差し込むかもしれませんよ、光が。Xbox 360が売れて、絶好調になるとか、逆のパターンとかいろいろ考えられますからね。

——発言に微妙な毒が入ってますね……。

二木 とにかく、僕はつぎを作りたい。この意志は捨てていませんから。ゲームに関わっているあいだは、諦めませんよ。たぶんどこかで、いつか、きっと……。

初期設定資料"独占"公開!

座談会で二木さんが語っていた設定資料がコレ。今回はアーセナルと、ゲーム画面の初期設定をお届け。とはいえ、これはホンの一部にすぎない。発掘された初期設定資料はまだまだ大量にあるので、次号でも引き続き誌上公開していく予定だ。お楽しみに。



←系統で色分けされた1系統と2系統のアーセナル。ゲーム中のイメージに近い。カプセルは気泡のようなイメージ。



↓ゲーム中は確認できなかった記憶の箱は、このような設定。このころ、デッキは30枚になっていたようだ。





↑かなり初期と思われるアーセナルの設定画。トレイには40枚分のスキルを入れるスペースが確保されていた。

↑初期設定の戦闘画面。基本的に製品版とほぼ同じ雰囲気といえる。地球滅亡の日、次元刀なんてスキル発見。

番外で語るよ ラ:最後まで危険発言が絶えない座談会でした……。鋼:実際はもっと危ない発言があったけど、誌面でこれだけ再現できるってのも、凄いことだと思うよ。ラ:二木さんの男気に拍手ですね。でも続編については、あまり希望が持てないような。鋼:まぁそう言うな。チームの皆さんは作りたくてしょうがないんだから。その無念さはユーザーにも伝わっていると思うぞ。ラ:どうすればいいんですかね。鋼:ぶっちゃけ売上が伸びればなぁ。Xbox 360の下位互換で動けば、新たなユーザーも獲得できないか? つか、何でこの資産をXbox 360に活かさないのか、ほんと小一時間(以下略)。ラ:実際どうなんでしょうね……。

編集長日記 THE DIARY OF THE EDITOR IN CHIEF ～ある日、ふと。～

•●● Vol.18 ●●•

先日開催されたXbox サミット 2005について語ろうと思ったが，それ以上にビッグニュースが飛び込んできた！

日本円に換算すると33000円に44000円。正直、この価格をどう思いますか!?

去る8月17日，ドイツで開催されたGC 2005（ゲームズ・コンベンション 2005）にて，Xbox 360の欧米価格が発表された。さらに，HDD付き（Xbox 360）とHDDなし（Xbox 360 コアシステム）の2バージョンがあることも判明。これは日本でもゲームファンのあいだで大きな話題となった，それくらい，今回の価格設定と「HDDがないバージョンの本体もある」という発表は，インパクトがあった。いい意味でのインパクトならいいのだが，日本のユーザー的には微妙な気分である。

まずは，HDDありなしに関して。この発表がされると、多くのユーザーは クリエーターへの影響を心配した。「いきなりこんな発表をされて，開発のほうは困るんじゃないか？　いままでHDD付きなのを前提に作ってきたんでしょ？」というユーザーの意見を，ネットの掲示板などで多く見かけた。ただ，これは心配しなくていい。もうずいぶんまえから，そういう話は開発サイドにキチンと伝わっていると聞く。何もこのGC 2005での発表で初めて知ったというわけではないのである，最初から'2バージョンある'ことを前提で開発を進めているので，そこはまったく問題ないと言っていい。512Mのメインメモリや64Mのメモリユニットのおかげというのもあるが，基本的にはHDDなしでも問題なく動く，もちろん，MMORPGのような大規模なアップデートが定期的にあるようなものは，さすがにHDDなしでは難しいだろうが……。ちなみに，HDDなしのコアシステムでも、Xbox 360 メモリユニットさえあればちゃんとXbox Liveは楽しめるのでご安心を。

HDDに関しては，そのほかにもいろいろある。「そもそも，どうしてコアシステムというHDDなしバージョンが必要なんだ？」という意見は，その代表的なものだ。これはさまざまな理由があるのだろう，そもそも開発サイド（とくに欧米）がそこまでHDDへのこだわりを持っていないところが多い，というのもあるようだが，'299.99ドル'を実現させるという意味でも，HDDなしは必要だったのではないか，と。現行Xboxは，発売当初は299ドルだったので，今回も同価格にしてインパクトのあるものにしたかったのではないか。たしかに299.99ドルなら現行機のロンチ時価格とほぼ同じだし，それはそれでインパクトはあるだろう。PS1もPS2もロンチ時は39800円だったことを考えれば，次世代もロンチ時は同じ価格というのはひとつの目安だ。ただ，HDDなしが299.99ドルで，フルバージョンは399.99ドルになる，というものだとは思わなかったわけだが……，HDDがあるからこそ，マイクロソフトが提唱する'ハイデフエンターテインメント'が可能となるような部分もあるような気もするのだが、このあたりはまだ詳細がつかめていない部分でもあるので、そこはまたの機会でじっくり触れたいと思う。

とにかく，だ。こうして発表されてしまったのだから、これはこれで受け止めなければならない。市場の状況など，さまざまな事柄から欧米ではこの価格になったのだ。幸い，日本は未発表となっていることからも，日本は独自の価格設定がされる可能性が高いのではないか，とみている。じつは当初、日本価格も同時に発表されるというウワサもあったが，結果的には欧米のみとなった。9月になればすぐ東京ゲームショウが開催される，ということもあるだろうが，それ以上に'さまざまな調整'を日本側ががんばっている，という話も伝え聞く。

では，どのくらいの値段になるのだろうか。米国値段を日本円に換算すると，約33000円と約44000円となり，さらにユーロだと約40000円に約54000円、ポンドだと約45000円に約55000円となる。現行機の場合，いまの北米価格が149.99ドルで，円換算すると約16500円と日本での販売価格とほぼ同じ。ということは，やっぱり米ドルの価格がそのまま円換算した数字になる……という可能性が高いように思えてくる。多少は日本っぽい価格にするとして，32800円に43800円といったところか。

うーむ，そりゃあね，たとえばセガサターンのロンチ時（1994年11月）は44800円，3DO REALにいたっては54800円（1994年3月）だったから、それを思えばこのくらいの価格は十分ありなのかもしれないが……，やっぱり4万円台というのは，いまのこのご時世，はっきり言って高額だ。「そんなに高いなら，どうせ半年もすれば値下げするでしょ。だったらそれまで買うのはひかえようかな」などと思われかねない。

現実問題として43800円以下が難しいなら，パッケージ内容を見直す方向もありだろう。日本の同梱物に関してマイクロソフトに問い合わせたところ，「後日発表いたします。正式発表までお待ちください」という回答だった（別の質問をしてもこの回答なのだが……）。完全に否定しないってことは，同梱物に関しては多少の調整もありうる，ということなのかもしれない。

この際，ヘッドセットやAVケーブルを思い切って別売にして、そのぶん本体価格を抑えるっていうのもアリなんじゃないかと思う。HDDなしのコアシステムのほうは，すでに同梱物が相当切りつめられているので、ここから削るのは難しいのだが。

そうだな……日本市場ならHDD付きのほうでどんなに高くても3万円台！といったところではないだろうか。3万円台を維持しつつ、欧米での数字に合わせながらも [illegible] 29800円と39800円！　これがギリギリなラインではないか。これなら決して悪い価格ではない。……どうだろう？



↑7/25のサミット後とあって、今号はXbox 360のタイトル情報は少なめ。それでも、ナムコの「フレームシティ」は毎月のように新情報が出てくるのはうれしい。今回はパーソナルフレームの詳細が明らかになった。これ、実生活でも欲しい！



⬅サミットで発表されたタイトーの「ワールドエアフォース」（仮題）も今号で新画面スクリーンショットが公開された。そろそろゲームシステムの詳細も知りたいところ。じつは意外なクリエーターが関わっているとかいないとか？

PROFILE



松井ムネタツ
munetatsu matsui

欧米の価格発表後，いろんな人から「この値段，どうなの？」と問合せが。いや，それはボクが聞きたいよ，と逆取材。はたして，TGSではどんな発表があるのか……。本誌編集長。

［今月の一枚！］



編集部員で「エブリパーティ」のリアルボード版をプレイ。こう言っては何だが，思っていた以上におもしろかった！　実際にXbox 360版を早く遊んでみたい！

もうヒトコト！ マイクロソフトなんだから、もっと劇的に安くするとかできないのか。なんていう意見も掲示板などで見かける。たしかに世界一の大金持ちが会長なわけだから，そう思いたくなる気持ちもわかる。ただ，ほかのメーカーが参入できないほど劇的に安くすることは難しい。これがまかり通ってしまうと，大金持ちの会社だけが勝利することになるからだ。そのあたりも考慮したうえでの，ギリギリの価格設定ではないかと思うのだが……。

シュミコラム 'ロングホーン'の正式名称が決定。Windows Vistaとなった模様。何でも，Windows 95が登場したときくらいのメジャーアップデートらしい。これが出るまでは，現行の自作機（じつはまだセレロン1.2G）で我慢しようかなぁ。それ以前に，Macもそろそろ買い換えたいのだが，こっちも難しいタイミング！



海の向こうの濃い口なゲーム情報をお届け！

海外ゲームMANIAX

Vol.35

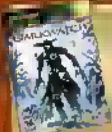
半端に暑い残暑には、それ以上に熱い海外ゲームで対抗しよう！　今回も熱気ムンムンな新旧の海外ゲーム、たっぷりご紹介しますぞ。

海外タイトル新着情報

何かと騒がしい国際情勢。知らなければ何も語れない、というわけで今回は"歴史を学ぼう"特集！　すなわち「Darkwatch」で過去の悲しい事件を知り、「Ghost Recon 2」で近未来に起こりうる事態を先取りしつつ「FlatOut」でいまを爽快に楽しめば、ハッピーライフは目の前だ！

そのほかの新作タイトル（8月18日現在）

- ●Delta Force: Black Hawk Down（発売：NovaLogic / Vivendi Universal Games　開発：Climax）
- ●Outlaw Tennis（発売：Global Star　開発：Hypnotix）
- ●Madden NFL 06（発売・開発：Electronic Arts）
- ●Metal Slug 4 & 5（発売：SNK　開発：BrezzaSoft）
- ●187 Ride or Die（発売・開発：Ubisoft　※8月23日発売予定）



ダークウォッチ　北米版

Darkwatch

発売：Capcom　開発：High Moon Studios



ヴァンパイアとホラーの融合！新機軸FPSついに覚醒

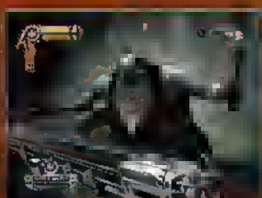
吸血鬼を題材としたシネマティックホラーFPS。主人公ジェリコは自分のミスから呪いにかかり、ハーフヴァンパイアとなってしまう。秘密結社"Darkwatch"の一員となり、人としての自分を取り戻すため、数々のアンデッドを打ち倒せ！　最終目標はヴァンパイアロードの撃破だ！



↑スケルトン、バンシー、バンデッドといった無数のアンデッドを倒しまくれ！



←闇夜に教会、柩などホラーな雰囲気が魅力的。



←やたらと巨大なモンスターも。銃は効くのか!?

拳銃片手に馬にまたがりガンマン気分でハンティング

ジェリコは、アンデッドの識別や血のシールド、人間には不可能な大ジャンプなど、吸血鬼特有の特殊能力を多数操ることができる。また、魔界から悪魔の馬を召還することも可能。騎乗すると三人称視点となり、馬で敵を蹴り殺すなど、強力な騎乗時アクションを使って戦えるようになる。敵を細切れにしまくれ！



←騎乗したまま撃ち合う西部劇風の戦闘も楽しめる。



➡特殊ビジョンでアンデッドの存在を見きわめろ！

武器や乗り物の種類も豊富！

リボルバーやショットガン、クロスボウなど、どこか旧式の武器が多数登場。剣の柄で殴ったり、棍棒を装備できたりと、近接攻撃の方法もかなり多彩だ。戦車や列車など、乗り物の種類も豊富にそろっているぞ。





↑➡武器や乗り物には、至るところにメタルライクな十字架の装飾が施されている。クロスボウは大迫力！



トム クランシー シリーズ　ゴーストリコン2 サミットストライク

Tom Clancy's Ghost Recon 2 Summit Strike

発売：Ubisoft　開発：Red Storm Ent.　リージョンフリー

早くも出たぜ追加シナリオ！今度もゴーストが大暴れ

シリーズ恒例、「Ghost Recon 2」のシナリオ拡張版。舞台は2012年、大統領暗殺により混乱の闇に陥ったたカザフスタン。新規のキャンペーンシナリオやマップ、武器、乗り物など、多数の新要素が追加されている。





←厳寒の雪原マップも登場。敵を見つけるのが、さらに困難に!?



↑←ゲーム中は、一人称視点と三人称視点を自由に切り替えられる。



フラットアウト

FlatOut

発売：Empire Interactive / Vivendi Universal Games　開発：Bugbear　リージョンフリー

せまい車内から飛び出せ青春！空を飛ぶのはキモチイイ

ニトロによる超加速も可能な爽快レース。クラッシュ時にドライバーが窓ガラスを突き破って飛び出す……といったおバカな演出が魅力。ドライバーを飛ばしてピンを倒す"ボーリング"など、笑えるミッションも多数！





←エンジンが露出するなど、車体がかなり細かい部分まで壊れていく。



↑←ドライバーがフロントガラスから飛び出すインパクトは最高！

©2005 High Moon Studios, Inc. All Rights Reserved. Published and distributed by Capcom Entertainment, Inc. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. DARKWATCH and all related trademarks are trademarks or registered trademarks of High Moon Studios, Inc. or it's affiliates.　©2005 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon 2 Summit Strike, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. ©2005 Empire Interactive Europe Ltd. Game concept and development by Bugbear Entertainment Ltd. FlatOut, Empire and the "E" logo" are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. Distributed by Vivendi Universal Games, Inc.

緊急企画

新作が少ない いまだからこそ！ 日本版本体で動く海外ゲーム特集

Xbox 360への世代交替に先だって国内タイトルが減りつつある昨今。そんないまこそ、傑作から問題作まで幅広くそろう海外ゲームで遊んでおく絶好の機会！ 海外ゲーム初心者は、レース系など、言葉があまり重要でないジャンルから挑戦してみるといいぞ。

ご注意！ 北米版のXboxソフトは日本のXbox本体では動作しません。理論的には「リージョンフリー版やアジア版のXboxソフトは日本版のXbox本体でも動く」とされていますが、公式にはその動作は保証されていません。また、日本のマイクロソフトでは海外のXbox製品の初期不良や故障時の修理を受けつけていません。海外版のXbox本体やソフトの購入時には、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく！ すべて自己責任でお願いいたします。

アメリカン マギー プレゼンツ スクラップ ランド
American Mcgee Presents Scrap Land 【リージョンフリー】
発売：Enlight Software　開発：Mercury Steam

未来を舞台にした箱庭アクション。経歴不明のジャーナリストロボット・ディトリタスを操り、変装などの特殊能力を活用して殺"ロボ"事件を追いかける。



←ロボット版の「GTA」と評価されるほど自由度が高い。やりたい放題！

ジュースド
Juiced 【リージョンフリー】
発売：THQ　開発：Juice Games

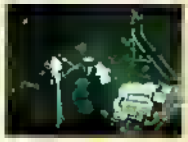
ストリート系のレースゲーム。レースの賞金でクルマをチューンナップし、さらに上位のレースにチャレンジ。シティ1のトップレーサーになれるか!?



←映像はけっこうきれい。自分が出ないレースに賭けて金を稼ぐ方法もある。

パライア
Pariah 【リージョンフリー】
発売：Groove Games　開発：Digital Extremes

医者となり、ひとりの病人とともに危険な惑星から脱出するという珍しい設定のFPS。武器を強化したり、どこでもHPを回復できるなどシステムも独特。



←プラズマライフルやマシンガンなど、近未来的な武器が多数登場する。

ザ クロニクル オブ リディック：エスケープ フロム ブッチャー ベイ
The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay 【リージョンフリー】
発売：Vivendi Universal Games　開発：Starbreeze

映画『リディック』を原作とした、監獄の惑星から脱出するFPS。驚異的な映像や巧妙な謎解き、スニーキングアクション要素など、多彩な魅力が混在する。



←臨場感あふれる映像は、Xboxの中でもトップクラスのクオリティーを誇る。

アンリアル チャンピオンシップ2：ザ リアンドリ コンフリクト
Unreal Championship 2: The Liandri Conflict 【リージョンフリー】
発売：Midway　開発：Epic Games

超有名FPSの最新作。今作から三人称視点が可能になり、近接攻撃も追加されるなどゲームシステムが大幅に変化。「モータルコンバット」キャラも登場。



←高速アクションへと進化を遂げ、かつてないスピーディーなバトルが実現。

ドゥーム3
Doom 3 【アジア版】
発売：Activision　開発：Vicarious Visions

影の表現にこだわった驚異的な映像で話題を集めたホラーFPS。宇宙海兵隊となり、火星で起こった事件の謎を解く。今年の10月には続編も発売予定。



←敵は魔界から現れるモンスター。ガンガン撃ちまくれば爽快感抜群！

スター・ウォーズ ナイツ オブ ザ オールド リパブリック II：ザ シス ロード
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords 【アジア版】
発売：Sith Lords　開発：Obsidian

「Star Wars」世界の住人となり、7つの世界を冒険するRPG。光に生きるか、闇に落ちるかはプレイヤーの行動次第。壮大なマルチシナリオが展開する。



←もちろん戦闘シーンでは、フォースやライトセイバーを駆使して戦う。

タイムスプリッター：フューチャーパーフェクト
TimeSplitters: Future Perfect 【アジア版】
発売：Electronic Arts　開発：Free Radical

未来人となり、タイムワープした先の時代で戦うFPSシリーズ最新作。待望のマルチプレイ対戦を実現し、オリジナルマップの作成も可能になった。



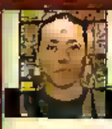
←タイムワープを使い、メカから幽霊までさまざまな敵と命を賭けたバトル！

まだまだあるぞ！ そのほかのリージョンフリー＆アジア版一覧

●Destroy All Humans!	リージョンフリー
●Fight Club	リージョンフリー
●Forgotten Realms: Demon Stone	リージョンフリー
●Iron Phoenix	リージョンフリー
●Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	リージョンフリー
●MX vs. ATV Unleashed	リージョンフリー
●Raze Hell	リージョンフリー
●Stolen	リージョンフリー
●Test Drive: Eve of Destruction	リージョンフリー
●Tron 2.0: Killer App	リージョンフリー
●Burnout 3: Takedown	アジア版
●World Soccer Winning Eleven 8 International	アジア版

土屋店長に聞くリージョンフリー予想術

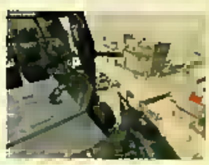
土屋「リージョン制限は大元の発売元によって決められるようで、メーカーごとに傾向があります。たとえば、Ubi SoftやActivisionのソフトはかなりの確率でリージョンフリーです。Eidosは半々くらいでしょうか？ 逆にRockstar Gamesはほぼ100パーセント、リージョン制限があります。EAもほぼすべてリージョン制限がありますが、多くのタイトルはアジア版も発売されるため、けっこう安心はできます。これらの傾向を知っていると、発売まえでもリージョンフリーかどうかを予想する目安になりますよ」。



メッセサンオーカオス館・土屋店長の これとかどうですか？

Xboxほか海外ゲームの聖地！
メッセサンオーカオス館　所在地：東京・秋葉原
TEL:03-3255-3431
http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

「Tom Clancy's Ghost Recon 2 Summit Strike」と「Delta Force: Black Hawk Down」の2作がリージョンフリーのため大人気！ 8月はコミケがあったので、地方からのお客様が比較的多め。「Playboy: The Mansion」など、海外ゲーム初心者向けのソフトが人気でしたね。まだ人気の高い「Grand Theft Auto San Andreas」は、エッチなシーンが収録されていたことがわかって回収騒ぎになり、世界中から在庫が消えました。改訂版は10月ごろに登場予定です。(8/15取材)



↑最大50人でLive対戦可能な「Delta Force」。

海外ゲーム投稿団

●初めて遊んだ海外ゲームは、海外旅行のお土産でもらったインベーダーゲームの"恐竜版"。説明書が英語だったこともあり、子ども心に「なんでティラノサウルスがプテラノドンを撃ち落としているのだろう」なんて不思議に思っていました。

（東京都　それでもKUFCファン）

——シュールさも海外ゲームの魅力！

ライアンのアメリカとリーク



Ryan Payton

発表1週間まえに『デッドオアアライブ4』のトレーラーを見たよ。今年の4月にはXbox 360のスペックをほとんど知っていた。こういうのって、うらやましい？ ゲーム雑誌のスタッフになりたい？ でも、じつは誰でもこういうリーク（秘密漏洩）情報は発見できる（インターネットが必要だけど）。アメリカと日本の文化を比べると、リークはとくに欧米での社会的現象だと思う。アメリカのゲーム雑誌のライターは、秘密を守るのがちょっと苦手かな。ほとんどのライターは、インターネットフォーラムで一般のゲームファンとよく討論しているし、すごいシークレットな情報も話してしまう。なぜかと言うと、アメリカ人は会社に縛られることが嫌い。NDA（秘密保持契約）はとくに嫌い。だから、仲間と業界の秘密を交換し合って遊ぶ。ただ、僕は一般的なアメリカ人とちょっと違うかもしれない。2年以上日本に住んでいるので、かなり日本のビジネススタイルに慣れてしまった。アメリカの同僚にはたまに怒られるけれど、私は日本で知った業界の情報を漏らしたりしない。

でも、本音を言っていい？ 私はアメリカのスタイルのほうがいいと思う。アメリカには、アイデアや意見をより自由に出そう、という原点もあるのです。だからE3などのパーティーでは、ゲーム記者と開発者で本当におもしろい話ができる。日本人とも深い話はできるけれど、彼らは制限されてしまっている。よ～し！ アメリカ人だから、最後にすごくシークレットなことを書いちゃいます！ 『Halo 3』は……うわー スペースが足りない！

米シアトル出身。最近、東京に引っ越してきてホームステイ中。いっしょに住んでいる家族は4人：パパ、ママ、宵空ちゃん(4歳)、凪ちゃん(9ヵ月)。非常に楽しい！

投稿募集！ 海外ゲームへの思い入れを大募集！ 熱血イラスト・はじめての海外ゲーム（思い出）・移植希望の声、素朴な疑問や質問など、何でも書いて送ってほしい。ただし、1通1ネタがきまり！ 採用者には、本誌Rboxの500ポイントを進呈するぞ。あて先は113ページの「海外ゲームMANIAX」係まで。

Xboxイチオシ SHOP @ファミ通Xbox

第8回　wanpaku伊勢崎モール店　ヨドバシカメラマルチメディア横浜

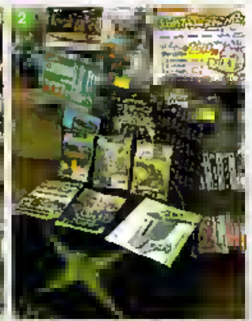
Xboxのソフトを買うならココがオ[illegible]

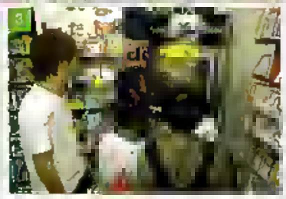
全国にあるXboxソフト取扱い優良ショップを紹介していくコーナー。今回は、首都圏で展開する2店舗をお届け。まずは、ご担当者の"Xbox LOVE"に支えられた、熱気溢れる棚をとくとご覧あれ！

wanpaku伊勢崎モール店
Xboxへの愛を胸に、売り場面積を少しずつ拡大

群馬県伊勢崎市。伊勢崎駅からクルマで15分ほどのところにそのお店はあった。一見、ふつうの郊外店といった趣きだが、なかに入るとなんとも雰囲気が暖かい。で、店内をぶらりと一周して気が付いた。店舗の片隅にはトレカの交流ルームなどがあり、お店の方もとってもフレンドリー。つまり、近隣のコミュニケーションスペースとして機能しているのであった。そんな同店のXbox売り場を担当しているのは、戸塚聡一郎さん。同店に来てから1年という戸塚さんの歩みは、そのままXbox売り場の歴史でもあった。当初ほとんどまともに扱っていなかったXboxソフトを、少しずつ充実させていったのだ。「もともとXboxが好きで、よさをわかってもらいたいと思ったんです。でも、そんなに急に入荷数は増やせないので、POPなどを充実させて、地道に扱い本数を増やしていきました」。人と話すことが好きという戸塚さんの持って生まれた性格も幸いしたようで、お客さんの数をどんどん増やしていったという。戸塚さんの愛に裏打ちされた売り場は、これまた暖かいものだった。







1「地域最後の砦として、来たお客さんを失望させたくない」との思いから、在庫はなるべく置くようにしている。2 情報発信の意味も込めて、POPもかなり充実させている。「やっぱりおもしろいソフトをオススメしたい」とか。3 もちろん試遊台は欠かせない。「Xboxに興味はあるけど、購入を迷っているという方にプレイしていただくと、たいがい気に入っていただけますね」とのことだ。



売り場担当
戸塚聡一郎氏

Xbox 360には期待しているという戸塚さんだが、「現行機にもがんばってほしい」という。その理由は「期待して買ったユーザーを裏切らないでほしいから」。そのことが理由の一因かどうかはわからないが、ひと月まえから海外タイトルの取扱いを始めて大好評だとか。熱心なXboxユーザーというものは確実に存在するのだ。



店舗案内　wanpaku伊勢崎モール店

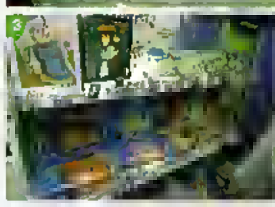
群馬県伊勢崎市宮子町3420-8
ACCESS■JR、東武伊勢崎線伊勢崎駅下車・クルマで15分
TEL■0270・25・2882
営業時間■午前10時～午後9時（年中無休）
URL■http://www.wanpaku.co.jp/

ヨドバシカメラマルチメディア横浜
逆境のなか売り場面積を拡大してユーザーの獲得に成功

日本が誇る大都市横浜に、Xbox関連のとんでもない売上を誇る店舗があった！　そう、ヨドバシカメラマルチメディア横浜だ。量販店というと、商品が売れないと途端に取扱いスペースが減る……といったシビアな印象があるが、同店はさにあらず。競合店がどんどんXboxの売り場面積を縮小するなかで、逆に売り場スペースを拡大。Xboxユーザーの獲得に成功したのだ。売り場担当の宮崎有啓さんによると、「弱点をなくしていきたいという当店舗の方針があるなかで、Xboxの売り場を充実させていったんです。結果として、多くの固定のお客さんに来ていただけることになりました」という。これだけのスペースを確保するのは、さきを見据えての一面があることは確か。ただし、宮崎氏はXbox 360が出たからといって、「いきなり、はい売ります！」というふうにはしたくないという。「Xboxからの継続した流れで盛り上げていきたいですね」とのことだ。「地域の方が最初に来てくれる店であり、最後に来てくれる店でありたい」と最後に宮崎氏が力強く語ったのが印象的だった。







1 広々と取られたXboxの売り場スペース。全国の系列店のなかでも、Xbox関連では屈指の売上を誇るらしい。2「売り場はメディア」との考えから、さまざまな情報を提供している。年齢制限表記には力を入れているとか。3 テクモとの提携のもと「DOA」グッズの取扱いもはじめた。「Xboxユーザーはもちろん、Xboxを持っていない方もたくさんお求めになりますよ」とのことだ。



売り場担当
宮崎有啓氏

Xboxに力を入れているのは、Xboxを見捨てたくなかったという思いもあります。やればおもしろいソフトはたくさんあるわけで、食わず嫌いをなくしていきたいですね。おかげさまで、外国の方から、10代の方まで、最近は幅広い方が購入されていますね。今後もどんどんXboxを盛り上げていきたいと思っています。



店舗案内　ヨドバシカメラマルチメディア横浜

横浜市西区南幸1-5-10
ACCESS■JR、東急東横線横浜駅下車、徒歩5分
TEL■045・313・1010　FAX■045・313・1008
営業時間■午前9時30分～午後9時
URL■http://www.yodobashi.com

あとがき　連載も8回を数えて思うこと。それは、「全国にはXboxを積極的に扱ってくれる店がたくさんあるんだなあ」ということ。お店の人の情熱に支えられた売り場を見ると、ちょっぴり感動することもしばしば。そこには、Xboxがつなぐお店とユーザーの強い絆があるのでした。Xboxユーザーならば、今回紹介した2店舗は立ち寄っても絶対に後悔しないですぞ。お近くの方はぜひ！

良作Xboxゲームを主観重視でインプレッション。今回は今年もっとも注目を集めた2本のソフトをピックアップ。どちらも編集部お薦めです。

伝説のアーケードゲームがXboxに移植されるまでを想う

『スパイクアウト バトルストリート』は、その母胎となったアーケード版を抜きにしては語れない。このシリーズが最初に登場したのは、1998年にまでさかのぼる。

このときゲームセンターに登場した『スパイクアウト デジタルオンライン』は、4台の筐体をケーブルでつなぎ、リアルタイムアクションを行うという前代未聞のゲームであった。当時パソコンではオンラインゲームが存在していたものの、通信環境の問題で、派手なアクションをオンラインで行う、といったゲームはまだ存在していなかった。

『デジタルオンライン』は筐体間通信ながら、4人が自分視点で同じフィールドに立ち、協力して闘うことができる。その点でこの作品は、オンラインアクションの先駆けとなったゲームなのである。

筆者は当時、そのような明確な認識があったわけではない。しかしその協力プレイの斬新さ、アクションの爽快さに、圧倒されながら日々ゲームセンターでプレイし続けていたものだ。しかしこの作品は、アーケードゲーム産業が抱える、さまざまな構造的問題に直面することになる。

まずはプレイ時間の問題だ。アーケードでは1プレイあたりいくら、と課金されるので、1プレイのプレイ時間がポイントになる。ファンが攻略を積み重ね、プレイ時間が伸びるとそのことが問題になっていく。

またそれぞれの筐体に、当時最新の技術を誇ったModel3基板を使っていたのもネックとなった。そのために筐体の値段がはね上がり、なかなか世に出回らなかったのである。とくに日本よりさきにアーケードゲーム不況が押し寄せていた海外でその傾向は強かった。多人数でワイワイ遊べるゲーム性の『スパイクアウト』は、日本よりむしろ海外で人気が出そうなものだ。しかし海外には、ほとんど出回らないままアーケード版の販売は終了してしまう。ネットのインフラも整っていなかったので、家庭用への移植も難しかった。

このような閉塞した状況のなかで、アーケード版『スパイクアウト』は驚異的なロングヒットを続けていく。そして21世紀に入り、ネット環境はブロードバンド時代を迎えた。時代がようやく『スパイクアウト』に追いついたのである。

だが『スパイクアウト』の家庭用への移植は、さまざまな困難を抱えていた。マニアのあいだでこそ人気は絶大なものがあったが、アーケード版発売からはかなりの期間が経っている。また、海外での知名度はゼロに等しい。シビアに考えれば、『スパイクアウト』をXboxに移植するには、かなりのリスクがともなうことは間違いなかった。

しかも、長年『スパイクアウト』を愛し続けたコアなファンの要求レベルは非常に高いところにある。各キャラクターの空中コンボ、技のつなぎなど、微細な部分まで彼らのこだわりは深い。そのファンを納得させながら、新作を作り上げるのはまさに至難の業と言える。

だがそれを可能にしたのは、少数精鋭で編成された、制作スタッフのレベルの高さであった。名だたるマニアたちに引けを取らない『スパイクアウト』に対する理解の深さで、キャラクター個々の技を調整。新キャラクターには独自のアイデアをプラスし、マニアにも納得できる作品へと仕上げていったのである。これは並大抵にできることではない。

Xbox Liveを使い、『スパイクアウト バトルストリート』で楽しく協力プレイを楽しめる時代が来たのは、決して必然ではなかったのだ、と筆者は思う。さまざまな逆風の中にありながら、『スパイクアウト』に対する愛着を持った多くの人々が、家庭用への移植を熱望し、実現しようと努力していった。その結果が、いまの状況を生んだのであろう。そしてこのさきの未来、さらに発展した形で、『スパイクアウト』のおもしろさが僕らの眼前に現れることを、筆者は期待してやまないのである。

（ライター：石井ぜんじ）



スパイクアウト バトルストリート

spec action

スパイクアウト バトルストリート / オンラインアクションバトル
セガ / セガ
発売中（3月24日） / 7140円［税込］
HDTV、5.1ch
OP VC SR
10ブロック以上

今月のもう1本

Fable

●ジャンル RPG
●発売日 発売中（3月17日）
●発売元 マイクロソフト
●開発元 Big Bule Box/Lionhead Studios
●価格 7140円［税込］
●システム対応 5.1ch
●Xbox Live 非対応

ゲームに映し出される人間の本性

ゲームは楽しく遊べればいい。それは確かなんだけど、どこかそんなゲームに物足りなさを感じている。それが筆者の日常であった。そんなけだるいゲームライフに喝を入れてくれたのが、この『Fable』である。

ゲームでプレイヤーが守らなければならないのは、たいていの場合かなり特殊なルールである。たとえばこの属性の敵には、この魔法が使えないとか……。そんな不可思議なルールを、プレイヤーは無理やり納得しつつ遊んでいくものだ。

しかし『Fable』では、人間が社会生活を営むうえで、もっとも基本的なルールが備えられている。それが倫理であり、法だ。だからこそ、プレイヤーはより強く感情を揺さぶられ、のめり込んでいくことになる。

単に現実と同じ世界を作るのではない。いま生きているこの世界に対する根本的な深い洞察。それを特殊な世界観を持つゲームに落とし込み、再構成するのだ。その結果、ゲームの世界は、現実とはちょっと違った、しかしより深みを増した別世界へと変貌を遂げる。これはまさに、天才の為せる仕事だと思うのだった。

©SEGA CORPORATION,2005

Xboxを愛するファンのためのページ!

Xbox コミュニティーライフ

Vol.11

最近、なにかと教育関係の取り組みに熱心なXboxだが、今回は英語の授業にXboxを取り入れた学校を紹介しよう。Xboxのコミュニティーは着実にゲーム以外の分野にも広がっているのだ。

「活きた英語を学ぶにはゲームが最適!」英語の授業に教材としてXboxを導入!

学校の授業にゲーム機が取り入れられたら? ゲームファンにとって、夢のような授業を実現した学校がある。埼玉県にある入間中学校だ。同校では、3年生を対象に"Xbox 選択英語授業"という授業を実施。教材としてXboxを活用しているというのだ。この授業を企画したのは、同校に特別講師として招かれているスティーブン・ケーテン先生。そもそもゲームが大好きというケーテン先生は、「活きた英会話を学ぶには、インタラクティブなゲームが有効なのでは?」と考え、授業にゲームを導入することを思いついたという。最大16人まで同時対戦ができ、海外ゲームが多いXboxは、英語の授業に最適だったというわけ。詳しい授業内容は、右の囲み記事をご参照いただくとして、Xboxを使った授業は「楽しくて勉強になります」と生徒たちにも大好評。今年は試験的に短期間のみの実施だったが、来年以降は正式に採用される可能性もある、とのことだったぞ。





アクションゲームを使って英会話を勉強しちゃおう!

↑➡ [illegible]授業は、生徒たちにも大人気!

Xboxを活用した英語授業の流れ

❶授業内容の紹介

まずは、授業のやりかたをケーテン先生が説明。16人対戦のアクションゲームを使用して、4つの班に分かれることに……。ゲームはもちろん英語で。



←先生の説明に真剣に聞き入る生徒たちだ。

❷単語を集める

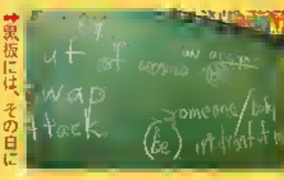


➡生徒たちは積極的に英単語をセレクト。

おつぎは、ゲーム中で使いそうな英単語を4つの班でそれぞれピックアップしていく。けっこうみんな積極的に意見を出す。事前予習はやっぱり大事!

❸会話練習

4人で単語を集めたあとは、実際に英会話の練習。ケーテン先生に教えてもらいながら、正しいフレーズと発音を学んでいく。テンポよく授業は進む。



➡黒板には、その日に使う英文がずらり。

❹ゲームをプレイ!



←4人ひと組になってゲームをプレイ!

そして待望のゲームをプレイ! それまでに覚えた英文を使って会話をしながらゲームを進める。ゲーム中に日本語は禁止だが、思わず飛び出すことも。



ケーテン先生に聞く!

Xboxを授業に取り入れた理由は?

Xboxを授業に取り入れた理由は、ゲームをとおして実際に会話をすることで、教科書よりも活きた単語が得られるだろうと思ったからなんです。ゲーム中は必要に迫られて会話をするわけで、"こういった状況ではこういった言葉が必要"といった、実践的な英語が学べるのではないでしょうか。ゲームを取り入れた英語に対しては生徒もかなり熱心で、質問なども積極的に出してきてくれるんですよ。楽しみながら授業ができる、というプラス面もあり、Xboxを授業に導入した効果はかなりあると思いますね。今後とも継続していければ……と思います。

不定期連載!!

Xbox 360 360万台への道



次号からいよいよファミ通Xbox 360かあ～。なんて感慨にふけりつつ、この不定期連載もスタート! 2ヵ月ぶりの登場となったけれど、その間お便りが山のように寄せられておりました。こんなところからも、「Xbox 360に対する期待値って高いんだなあ～」と実感。

●国内開発のファーストパーティータイトルのキャラクターデザインは、人気のあるイラストレーターさんなどに依頼すること! (静岡県/電波式)

電波式さん的には、「Sudeki～千年の暁の物語～」の山本ヤマト氏のパッケージイラストが響いたみたいです。山本さんといえば、知る人ぞ知る絵師であり、そんな通のツボを突くのも本体普及には必須かも……。とはいえ、Xbox 360では、鳥山明氏、井上雄彦氏、さくらももこ氏など、そうそうたるクリエーターの参加が発表されており、そういった意味ではアピール度満点だね。

●女性ユーザー獲得のためには、やっぱりキャラクターゲーム! 理想は「どこでもいっしょ」のような癒されるゲームかな。 (広島県/宝石の家)

たしかに、女性ユーザーに訴求するにはカワイイキャラは必須! 現状ラインアップされているXbox 360ソフトには見当たらないし……。『ねずみくす2』とか、意外と人気が出るかも?

●女性が好むと思われる要素を取り入れつつ、Xboxが得意な分野で勝負しよう! つまり、"かわいい動物マスコット"と"ジャニーズ風なイケメンキャラ"が登場するFPSだ。プレイヤーは動物キャラを操作して、ハートを発射するガンでイケメンを虜にするのだ～。(神奈川県/元気娘)

ちょっと見てみたいかも。ただし、XboxでカワイイキャラとFPSの組み合わせというと「コンカー:ライブ&リローデッド」があるけれど、マイクロソフト(開発はレア社)の手にかかるとあんなお下劣なゲームに! マイクロソフトハードには男子校の気風が流れているのかしら? 引き続き、女性ユーザーを獲得するアイデアを募集中!

あて先はコチラへ 本コーナーでは引き続きXbox 360をバカ売れさせるためのアイデアを募集中。「我こそは～」というアイデアをお持ちの方は、〒102-8431 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「Xboxコミュニティーライフ・360万台への道!」係まで。採用者には、もれなくお好きなXboxソフト1本をプレゼント! 住所、氏名、欲しいソフトなどの記入をお忘れなく。















enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555（代表）
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail：cs@ascii-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

ファミ通グループイチ押しの「ファミ通チョイス」タイトルを大紹介!!

ファミチョイ本舗

週刊ファミ通/ファミ通PS2/ファミ通Xbox/ファミ通キューブ+アドバンス/ファミ通WaveDVD/ファミ通.com/ファミ通攻略本/ほか、ファミ通グループ各誌で応援!!

ファミ通チョイス おすすめ・おまかせ

「ファミ通チョイス」とは ファミ通グループが、とくに おすすめするゲームタイトルです。

もうすぐ9月。8月のファミチョイタイトルの最後を飾るのは、『テイルズ オブ』シリーズ最新作。統括編集者のオススメコメントと最新情報をお届けしつつ、攻略中の4タイトルの情報をピックアップしていくぞ。

人気RPG『テイルズ オブ』シリーズ最新作が発売!

8/25発売 テイルズ オブ レジェンディア

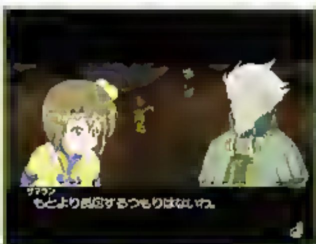
プレイステーション2 PS2 DVD-ROM | ナムコ 7140円[税込] | ファンタジー | RPG | 要27キロバイト | 全年齢対象 | キャラクターデザイン:中澤一登

大切な人を守るため、少年は走り続ける

巨大な建造物"遺跡船"を舞台に、主人公の少年セネルが、複数の勢力から妹を守るために奮戦するRPG。アクション性の高い戦闘は、シリーズ共通の大きな特徴のひとつ。本作では、さらに"投げ"や"我流奥義"といった従来にない要素が追加されているため、よりダイナミックなプレイが可能になっているのだ。また、本編終了後、"シナリオクエスト"という後日談的な6章構成の物語がスタート。キャラクターたちが抱えるさまざまな問題に直結した事件が発生するぞ。仲間の協力を得て問題を解決していけば、本作の世界をより深く理解できること間違いなし!



⬆ゲージを消費することで、敵全員の動きを止められる"クライマックスモード"。状況に応じて使い分けよう。



⬆本編は、セネルとシャーリィの問題解決がテーマ。シナリオクエストでは、6人の仲間がクローズアップされているぞ。

セネル



主人公の17歳の少年。格闘術とアーツ系爪術の使い手。一見無愛想だが、正義感と責任感が強い。シャーリィを守ることを最優先に行動する。

シャーリィ



セネルの2歳年下の妹。人見知りする、可憐ではかなげな美少女だが、芯は強い。遺跡船を支配したメルネスの末裔と見なされ、激動の運命の渦に巻き込まれる。

統括編集者:キッシー嵐山が語る

本作は、"テイルズスタジオ"ではないグループが中心となって制作しています。その分、いろいろと新鮮に感じる部分も多いんですが、そこはやっぱり『テイルズ オブ』シリーズ。コンピューターが操作する仲間の支援のもと、プレイヤー自身が先頭に立って積極的に敵を撃破するバトル。ぶつかりあうふたつの思想の対立を軸としたシリアスなストーリー。それでいて、随所で登場する、ひと息つけるような悪ノリした演出も健在。そういった部分を含みつつ、初めて体験する人にもプレイしやすいシステムを構築しているので、RPG好きには広くオススメします!

今後の記事予定 発売中のファミ通 PS2の9月9日号では、第2章までを大ボリュームの小冊子で徹底攻略中! さらに、週刊ファミ通9月16日号でも、30ページを超える小冊子を添付予定!! どこよりも濃密な攻略記事をお届け!!

9月発売予定のファミチョイタイトルは2本!

真・三國無双4 猛将伝

「三国志」の武将たちを操って、群がる敵兵をなぎ倒す爽快感が味わえる『真・三國無双4』。本作は、その拡張版。新マップや新システムが追加された外伝モードを始め、自分だけの武将が作れる立志モードなど、新たな要素が盛りだくさん。もちろん、『真・三國無双4』とのさまざまな連携も健在なのでご安心を!!



⬆無限のシナリオに挑める修羅モード。武将を仲間に加えながら激戦を制覇せよ。

スーパーロボット大戦J

人気シミュレーションRPG、『スパロボ』シリーズ最新作。本作では、おなじみのロボットやキャラクターはもちろん、『マジンカイザー ～死闘! 暗黒大将軍～』や『宇宙の騎士テッカマンブレード』などが新たに参戦!! バンプレストオリジナルの機体も登場するので、新鮮な気持ちでプレイできちゃうのだ。



⬆初参戦となるマジンカイザー。魔神皇帝のパワーがすべての敵を焼き尽くす。

©1997,1999,2000 GAME ARTS ©2005 GAME ARTS/SQUARE ENIX All Rights reserved.Character Illustration:YOU YOSINARI ©FLIGHT-PLAN ©BANPRESTO 2005 ©1997-2005 FromSoftware,Inc.All rights reserved. ©2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Modal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. ©2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED ©2005 KOEI Co.,Ltd.ALL rights reserved. ©豪プロ ©賀東招二・四季童子/ミスリル ©賀東招二・四季童子/陣代高校生徒会 ©賀東招二・四季童子/Full Metal Panic! Film Partners ©サンライズ ©ジーベック/ナデシコ製作委員会 ©創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送 ©創通エージェンシー・タツノコプロ ©ダイナミック企画 ©ちみもりを・AIC ©東映 ©BANPRESTO 2005 ※画面は開発中のものです。

ただいま攻略中！ 8月発売のファミチョイタイトル!!

8|4発売 グランディアⅢ

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM
スクウェア・エニックス　7980円[税込]
冒険・ファンタジー ｜ RPG ｜ 要85キロバイト以上 ｜ 12歳以上対象
開発：ゲームアーツ、総監督：高橋秀俊、キャラクターイラスト：吉成曜、CGプロデュース：倉澤幹隆、演出：金田龍

物語は、いよいよ核心へと向かう!

みずから製作した飛行機で、海の向こうの大陸に渡ることを夢見るユウキの冒険を描いたRPG。週刊ファミ通9月9日号、およびファミ通PS2 9月9日号では、謎に包まれていたエメリウスやデュンケルの過去を大公開！さらに、地上界、バース界を襲う危機の真相にも迫っているのだ。また、両誌ともにプレゼント企画を展開中。どちらも必読の内容なので、お見逃しなく。



⬆エメリウスに剣を突きつけるデュンケル。彼らのあいだに、いったい何があったのか？そして、世界を危機に陥れている原因との関係とは？　答えは攻略記事内で明かされる！

8|4発売 サモンナイト エクステーゼ ～夜明けの翼～

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM
バンプレスト　7140円[税込]
ファンタジー ｜ アクション RPG ｜ 要145キロバイト以上 ｜ 全年齢対象
開発：フライト プラン、キャラクターデザイン：いわも飛鳥

レオンたちの秘密が明らかに!?

フィールドを縦横無尽に駆け巡りながら敵を退け、さまざまな仕掛けを解き明かしていくのが本作の魅力。週刊ファミ通9月9日号とファミ通PS2 9月9日号ではACT.9までを攻略中。詳細なマップとともに入手アイテムとミッションの全容、召喚獣と敵のデータを掲載。



➡ストーリーも佳境に突入。衝撃の真実が明らかに！



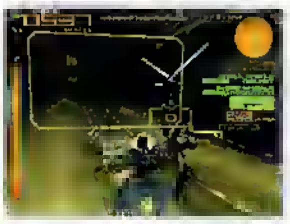
➡レオンとエイナの前に立ち塞がる相手とは……。

8|4発売 アーマード・コア ラストレイヴン

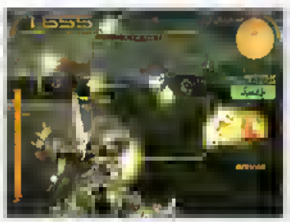
プレイステーション2 PS2 DVD-ROM
フロム・ソフトウェア　7140円[税込]
ロボット ｜ アクション ｜ 要57キロバイト以上 ｜ 全年齢対象
i.LINKケーブル対応、プロデューサー：鍋島俊文

生死を懸けたラストバトル！

プレイステーション2では最後の『アーマード・コア』となる本作。タイトルにもあるように、シリーズを通して登場する"レイヴン(傭兵)"たちの、生き残りを懸けた最後の戦いが描かれているのだ。ライバルに打ち勝つための情報はファミ通グループにお任せ！



⬅レイヴン以外にも謎の機体が登場。いったい何者!?



⬅自分の選んだミッションにより、結末は6つに変化。

8|11発売 メダル オブ オナー ヨーロッパ強襲

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM
エレクトロニック・アーツ　7140円[税込]
戦争 ｜ アクション シューティング ｜ 要95キロバイト ｜ 15歳以上対象
多人数プレイ用アダプター、ドルビープロロジックII対応、エグゼクティブ プロデューサー：ダン・ウィンターズ

ニンテンドーゲームキューブ GC 8センチ光ディスク
エレクトロニック・アーツ　7140円[税込]
戦争 ｜ アクション・シューティング ｜ 要4ブロック ｜ 15歳以上対象
エグゼクティブ・プロデューサー：ダン ウィンターズ

バルジで展開されるドイツ軍との最終決戦

第二次世界大戦下、ヨーロッパでの激戦を体験できる、ファーストパーソンシューティング。本作の最終ミッションは、追い詰められたドイツ軍が最後の反撃に出た"バルジの戦い"が舞台。敵兵の多さは尋常ではなく、気を抜くと瞬殺されてしまう恐れも！　最強の戦車と言われている、キングタイガーにどう立ち向かうかが命運を分ける!!

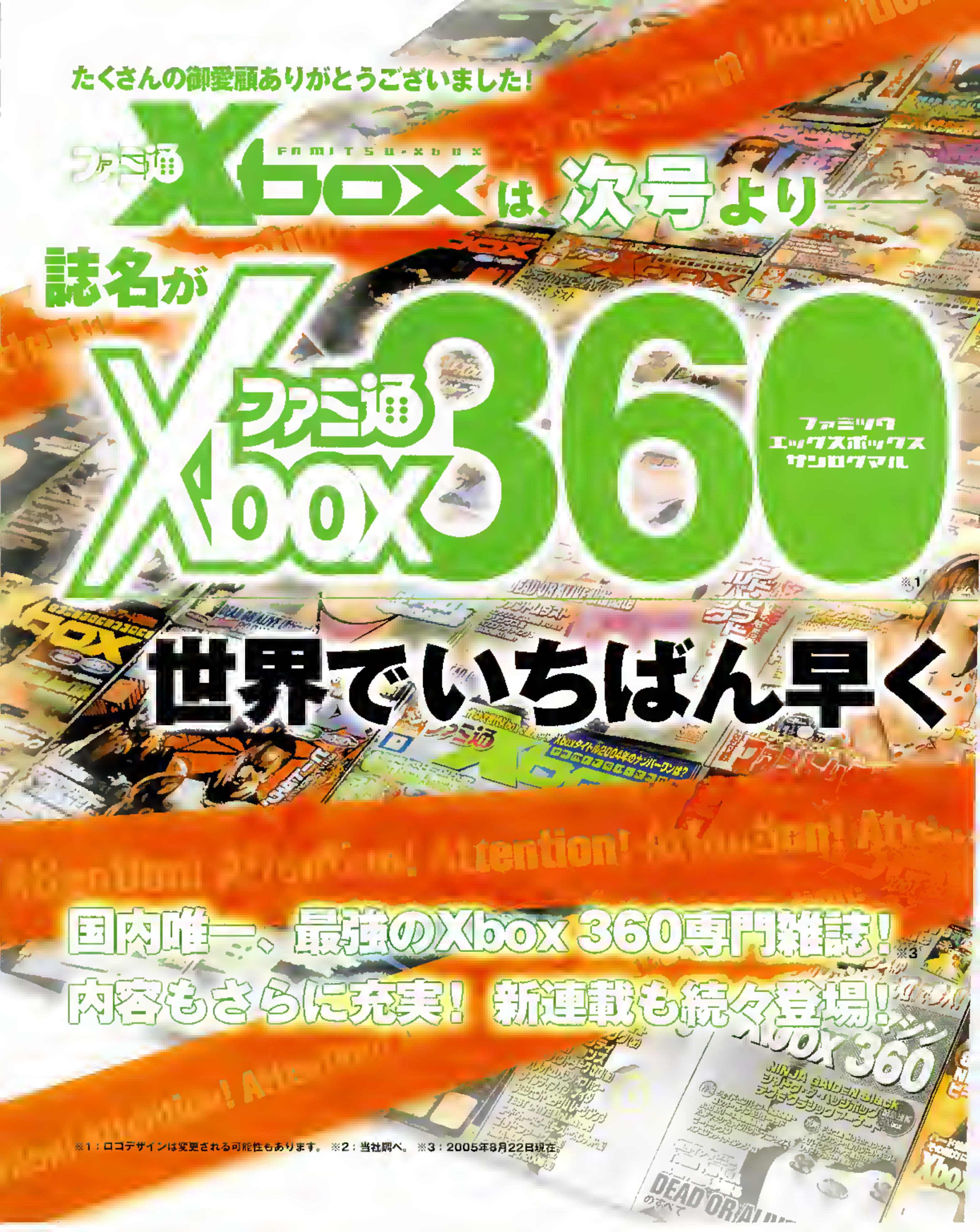


⬆戦車戦は、一瞬の油断が命取りに。強力なバズーカを撃ち込め!!

9月以降も注目作が続々とラインアップ!!

発売予定	タイトル	メーカー	価格	機種
9月15日発売予定	真・三國無双4 猛将伝	コーエー	4494円[税込]/「真・三國無双4 猛将伝 TREASURE BOX」は9240円[税込]	PS2
9月15日発売予定	スーパーロボット大戦J	バンプレスト	6090円[税込]	GBA
10月13日発売予定	コード・エイジ コマンダーズ ～継ぐ者 継がれる者～	スクウェア・エニックス	7140円[税込]	PS2
10月27日発売予定	ワンダと巨像	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	7140円[税込]	PS2
11月発売予定	忍道 戒	スパイク	7140円[税込]	PS2
12月発売予定	ローグギャラクシー	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	価格未定	PS2
2005年発売予定	The Legend of Zelda (仮題)	任天堂	価格未定	GC
2005年発売予定	モンスターハンターポータブル	カプコン	価格未定	PSP
2005年年末発売予定	バイオハザード4	カプコン	価格未定	PS2
今冬発売予定	ファンタシースターユニバース	セガ	価格未定	PS2
今冬発売予定	デッドオアアライブ4	テクモ	価格未定	Xbox 360
2006年3月16日発売予定	ファイナルファンタジーXII	スクウェア・エニックス	価格未定	PS2
2006年春発売予定	Another Century's Episode2 (アナザーセンチュリーズエピソード2)	バンプレスト	価格未定	PS2
発売日未定	デビルサマナー 葛葉ライドウ(仮題)	アトラス	価格未定	PS2
発売日未定	モンスターハンター2	カプコン	価格未定	PS2
発売日未定	テイルズ オブ ジ アビス	ナムコ	価格未定	PS2
発売日未定	バイオハザード5	カプコン	価格未定	PS3/Xbox 360

豪華絢爛17タイトル!!



たくさんの御愛顧ありがとうございました!
ファミ通Xbox FAMITSU-XBOX は、次号より――
誌名が
ファミ通Xbox360 ※1
ファミツウエックスボックスサンロクマル
世界でいちばん早く
Attention! Attention! Attention!
国内唯一、最強のXbox 360専門雑誌!※3
内容もさらに充実! 新連載も続々登場!
※1：ロゴデザインは変更される可能性もあります。 ※2：当社調べ。 ※3：2005年8月22日現在。

告知！



2005年末まで待てないヨ！ということで、次号で誌名変更することにしました。気分はもう360です！ もちろん、現行機情報だって忘れておりません！ 新コーナーやら新連載やらいろいろ企画中！ お楽しみに！

に変わります！

Xbox 360専門誌が登場！

※2



発売日はいままでどおり！

9月30日(金)より新装刊!!

Coming soon!

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
アーク21 屯田店／ポスフール江別店／ポスフール帯広店／ポスフール北見店／ポスフール釧路店／ポスフール永山店／ポスフール登別店／ポスフール室蘭中島店／岩見沢店
ゲーマーズ 札幌店
ビックカメラ 札幌店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
トミー 柏崎店／八戸店／三沢店
ないす堂 駅前店／上本町店／中野店
アジカルステーション 城下店
■秋田県
一休さん ビルフェロー横手サティ店
TVゲームショップアーク21 秋田フォーティ店
ブックシティピア サンフェスタ店
ゆにこん館 本荘店
■岩手県
COMO！ 盛岡南フォティ店
TVゲームショップアーク21 一関サティ店
アジカルガーデン 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店／古川バイパス店／若林店／鹿島台店／岩沼店／はっぴい館／古川店／大和町店
TVハニップ 佐沼店
ベスト電器LIVE ヤマナカウカブボーイ店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
■山形県
一休さん ビルフェロー米沢サティ店
ウキウキ対大書 新庄駅前店／南陽ヤマザワ店／山形大学前店／山形西バイパス店
シーガル 十日町店／米沢店
ファミコンプラザTOM 大野目店／春日町店
■福島県
ナイタ電器 ドキドキ倉庫店 矢吹店
一休さん 本宮リオクリーンモール店／ビルフェロー会津サティ店／ビルフェローいわきサティ店／ベイシア 郡山店／ベイシア 白河モール店
シーガル 郡山店／ふくしま
TVゲームショップアーク21 福島サティ店
ブックJア」 日河店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
■新潟県
一休さん ベイシア 小千谷店／ベイシア 長岡青葉店
エムダッシュ
COMO！ 亀田店／糸魚川店／小千谷店／亀田店／豊栄店／小出店／五泉店／小針店／三条西日町店／新発田店／本町店／白根店／中条店／新津店／新津さつき野店／見附店／六日町店／吉田店
ホームエンタメステーション 黒埼堂
アジカルガーデン 柏崎店／新潟空港通店
アジカルステーション 新潟店／三条ピア店／西新店／豊栄店／巻店
ユメックス 長岡大島店／長岡駅前店
ヨドバシカメラ 新潟店
■長野県
アビアランド 飯田店／駒ヶ根店
一休さん ビルフェロー上田サティ店／ビルフェロー南松本サティ店／ベイシア 佐久店／ベイシア 長野店／ベイシア 中野店／ベイシア 長岡店／ベイシア 塩尻店
エイデン 大町店／飯田店／飯田インター店／下諏訪店／諏訪インター店／松本なぎさ店
ソフトハウスTOM 長野店
デジタルプレイス アップルライン店
トム 松川店
メジャー 諏訪店
ブックハウストム 本店
■群馬県
一休さん ベイシア 吾妻店／ベイシア 安中店／ベイシア 伊勢崎店／ベイシア 大胡町店／ベイシア 前橋店／ベイシア 沼田店／ベイシア 藤岡こもち店／ベイシア 西部モール店／ベイシア 月夜野店／ベイシア 富岡店／ベイシア 前橋モール店／ベイシア 桐生店／ベイシア 高崎店
ブウム 太田店／太田駅前店
GAMECITY1001 前橋店
タイムクリップ 藤岡店／安中店／上並榎店／高崎町店／前橋中央店／渋川店／館林町店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ桃太郎 伊勢崎店
文教堂書店 桐生店／前橋東店／藤岡店／大泉店／太田店／大間々店／笠懸店／前橋店／上大島店／上泉店／上中居店／上新田店／吉井店／小山店／小島店／伊勢崎店／板鼻店／富岡店／玉村店／沼田店／藤岡町店／榛名町店／広沢店／新町店／行幸田店／倉賀野店
ヤマダ電機 リンクス前橋店
ゆうあいらんど『ドキドキ倉庫』 前橋店
■栃木県
あいい書店『ドキドキ倉庫』 足利店
一休さん ベイシア 宇都宮店／ベイシア 鳥山店／ベイシア 那須店／ベイシア 真岡店／ベイシア 矢板店
ケフム 足利店／足利南店
三陽堂 今市店／烏山店
フンユウドウ 矢板店
タイムクリップ 大平店／佐野店
ブックランド アレックス
文星堂書店 今市店／大田原店
■茨城県
石岡ピノキオトーイ
一休さん ベイシア 神栖店／ベイシア 下館店／ベイシア 玉造店
Jack 荒川沖店
Jイス・かん 鹿嶋店
TVハニップ 神立店
ブックJア！ 下妻店
U・らんど 鉾田店
■埼玉県
一休さん ベイシア 吉川店／ベイシア 新座北店／丸広 入間店／丸広 上尾店／丸広 川越店／丸広 坂戸店／丸広 東松山店／丸広 東松山店
エフリテ 上尾店
書籍倶店 BOOMH北店
ゲーマーズ 大宮店
ゲームステーション 越谷店／ビッグ鳩ヶ谷店／八潮店／岩槻店
ゲーム男児 熊谷店
ゲームポート ピエロ
さくらや 浦和西口駅前店／大宮東口駅前店
タイムクリップ 本庄バイパス店
ドキドキ倉庫 大井町店／東川口店
メジア 深谷店／大宮店／越谷店／所沢本店／NEW上尾店／東所沢店／三芳店／吉川店
ビックカメラ 大宮西口そごう店
ファミコンショップ桃太郎 上尾店／入間店／春日部店／川越店／北坂戸店／行田店／鴻巣店／熊谷店／狭山ヶ丘店／狭山台店／新座店／千間台店／幸手店／秩父店／鶴ヶ島店／所沢店／戸田店／東松山店／深谷店／ふじみ野店／本川越店／蕨店
文教堂書店 鶴瀬店／狭山入曽店／川上福店
アジカルガーデン 東松山店
アジカルステーション 鶴店ブックドーム店
ミルキー2 鶴ヶ島店
ミルキーフ 鶴ヶ島店
■千葉県
ナール 佐倉店／東村山店／本町店
AZ Market 鎌ヶ谷店／白井店
おもちゃの王国
桃チェスコヤマ 新小岩店
桃ムフウチ TVゲームフロア
宝島屋 我孫子店
ゲーマーズ 池袋本店／立川店／本店2号館／町田店
ゲームキッズ 蒲田西口店
ゲームステーション 日暮里店／西葛西店／竹ノ塚店／竹ノ塚西口店
GAMESアーテ
スキヤ 井上店
さくらや 池袋東口店／池袋西口店／新宿東口駅前店／新宿東口駅前店／新宿ホビー館／聖蹟桜ヶ丘店／吉祥寺店
サンソフト
ジー・ファン 石神井公園店／町田店
スーパー2南館
セガド本店 ゲーム売場
ソフトランド Duck 学園大店
ソフトランドGARAGE 小山店
ソフトランドぶんぶん 喜多見店
大成堂 石神井店／文京店
TVハニップ 赤羽店／蒲田店
東横百貨店 池袋店7階TVゲームコーナー
ドキドキ倉庫 亀有店
ノーサイド 高田馬場店／東上野店
メジア 松川店／昭島店／北千住マルイ店／恋ケ窪店／多摩川店／NEW昭島デジタル館／NEW多摩川店／八王子南店／マルイファミリー国分寺店
トチスケ 大森店／蒲田店／多摩川店
ビックカメラ 池袋西口店／池袋東口駅前店／池袋本店／池袋パソコン館／池袋東口店／新宿西口店／新宿東口店／立川店／有楽町店
ピットイン
ファミコンショップ ピアスロ
ファミコンショップ桃太郎 世田谷店／調布店／成城店／ひばりが丘店
ファミコンハウス 小岩駅前店
ファミスランド 光が丘店／光が丘公園店
ファミスクール「ばあ 調布店／大和店／小作店／羽村店／福生店／瑞穂店
ベニーレイン 蒲田西口店
アジカルガーデン 昭島店／大山店／武蔵村山店
アジカルステーション PKH武蔵小山店
アップエンタテイメント シミズ玩具 昭島店／大岡町店
モリヤクール 赤羽店／練馬店
まんだらけ 中野店
ヨドバシカメラ 上野店／新宿西口カメラ店／新宿西口本店／新宿東口駅前店／八王子店／マルチメディア吉祥寺店／マルチメディア町田店
ロムハウス 西日暮里店
■千葉県
アドオンク 浦安店
一休さん ベイシア 東金店／ベイシア 茂原店
おもちゃのあづまや
GAMEいちばんかん 五香店
GAME&HOBBY キッド
ディスクスニオンビュア 柏店
ドキドキ倉庫 木更津店／富津店
ビックカメラ 柏店
ホビーランドチューブ
アジカルガーデン 稲毛店
モノナワールド 船橋北口店
ヨドバシカメラ 千葉店
■神奈川県
石丸電気 厚木店
一休さん ビルフェロー橋本店
おもちゃのリンダー アカシア
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップビーム
Game Station いずみ中央店／上大岡店／星ヶ丘店／下永谷店／下倉田店／戸塚店／関内店／三ツ境店
スンブアー！ 横須賀店
さくらや 相模大野店
ソフトランドBOSTON 鶴見西店
ソフトランドGARAGE 相模原店／鶴見町店
ソフトランドぶんぶん 大倉山店／鶴見店／向ヶ丘店／元住吉店
ディスクユニオンビュウ 溝の口店
テオデオ 横浜みなとみらい店
TVゲームショップスフェティー ビース
TVハニップ 鶴見駅前店
テレビっ子 あざみ野店／高津店
トイ&ホビーフォト堂
トイザラス 本牧店／厚木店／大和店
ドキドキ倉庫 茅ヶ崎店／平塚店
メジア 鶴川店／伊勢原店／今宿店／相模原店／古淵店／相模原店／高田店／厚木店／新城店／本厚木店／NEW大和店／NEW厚木店／NEW平塚店／長後店／厚木店／湘南台店
ビックカメラ 新横浜店／川崎店
ファミコンショップ Paddy
ファミコンショップ桃太郎 藤沢店
ファミスンブラザ ジェイズ
ブックバーン24
アジカルガーデン 横浜山手台店
アジカルステーション 戸塚店／マックロードみ前店
マルチメディアステーション セロウン 茅ヶ崎店／鎌倉店
メディアポリス 西下菅田店／川崎長尾店／大船店／十日市場店／東戸塚店／横浜本店
横浜ウカシアセ TVゲームスーナー
ヨドバシカメラ 京急上大岡店／京急川崎駅前店／横浜駅前店
ロムハウス 藤沢店／茅ヶ崎店
■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのアルちゃん
テオデオ 山口店
メジア 甲府店／石和店／富士吉田店
■静岡県
エイデン 浜松中田店
エスポット 駿東店／富士店
ゲームショップぱる まがりかね本店
TVゲームショップ ドラゴンキッズ
スーパースンブアー」 浜松店
テレコムランド 伊豆高原店
メジア 静岡店／富士店／焼津店／藤川店／北島店／掛川店／藤枝店／沼津店／富士店／磐田店
PARADE 浜北店／浜松店／浜松川原店／西伊豆店／浜松店／藤枝店／焼津店／袋井店
ファミーズ BOOK CHEF店
ファミスランド 静岡店／佐鳴台店／浜松店／富田店／本郷店
ホビヨン 富士店／吉士店
アジカルガーデン グロスアミュゼ吉原店／清水店／千代田店／浜松高台店
メディアポリス 掛川店／西町店／御殿場店／磐田店／浜松葵店／沼津リスー通り店／浜松店／藤井店／富士宮店／富士高台店／富士八幡町店／三島店
大地堂 桜井店／三島店／不二見店／富士
■愛知県
一休さん 山本屋 大山店／山本屋 豊日井店／山本屋 小牧店／山本屋 桜ヶ丘店／ビルフェロー春日井サティ店／ベイシア 名古屋みなと店
エイデン 新瑞橋店／安城店／高浜リールシティ店／小田井クラシダー店／東大山店／春日井店／津島店／小牧インター店／春下店／岡崎店／岡崎北店／千種アズパーク店／高辻ショッピアボーム店／高浜店／岡崎店／知多店／刈谷店／豊田新青店／豊田元町店／西尾店／岩倉店／豊川店／本館1F／メディア大樹店
お宝創業 豊田店／岡崎店
マクッキー ドーム前店／須田町店／千代が丘店／中川公園店／平安通店／六番町店
おもちゃのジャンボ アスティ店
おもちゃの国 ブレーメン
GROOVE！ 金山本店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション 桜ピッ！ EAST／WEST
ゲーム戦隊 一宮店／日進店／小牧店／豊橋東店／西店
コンブアー！ 名古屋店／向山店
ザフザケ 岡田店
スーパースンブマー」 大須メカタウン／岡崎セルビオ刈谷店
センア 豊田店
ダンシングヘア 一宮店／春日井店／常滑店／松原店／星ヶ丘店
ディスコ 安城店
TVゲーム フジタ
白夢
トップカメラ 刈谷店
ドリームランド 春日井店
ハイパーファミスング 上前店
ビックカメラ 名古屋駅西店
ビッグガレージ 江南店
ふーみーず 中川店
ファミーズ 阿久比店／稲沢店／大府店／大府店／刈谷店／半田店／春日店／知多半田店／金山店／常滑店／瀬戸店／岡崎店／西尾店／半田インター店／碧南店／名東店
ファミコンハウスあいてむ
ファミスンプラザ 蟹江店／津島店
ホームエキスポ 豊橋店／一宮店
MAG MART 津島店
アジカル 豊川店／西尾店
アジカルガーデン 石川島店／一宮北店／豊川インター店／岡崎北店／岡崎レスト店／刈谷店／半田店／江南店／本店／豊田寺店／豊川店／岡田インター店／豊田249店／岡崎店／岡崎日進店／豊川店／岡崎南店／平和店／可児店／岐店／高店／守山店／豊明店／ウンダーシティ店
アジカルステーション 小牧店／三郷店／三好堂さんぷら店／豊田元町店／ハリウッドはるひ店／ベル
アクナカ水店
ヤアギウソフト メルフ店
■岐阜県
一休さん 清水屋 高山店
エイデン 大垣ヘルブブラザ店／各務原店／可児店／岐阜オーキッドパーク店／関店／美山店／多治見インター店／羽島店
株式会社ユーワン スーワンストア
キアヤ ビフ店
GAME SEVEN
スンブアー」 可児店／関市店
Gパウーズ かがしま店／垂井店
ダンシングヘア 県大前店
ファミコンGP
ファミコンキッズ
ファミコンジャングル
アジカルガーデン 大垣店／可児店／岐阜店／美濃加茂店
アジカルステーション 各務原店／グロスアミュゼ岐阜県央店／三重県庁前店／マーゴ店
RUSH
■三重県
一休さん ビルフェロー桑名サティ店／ビルフェロー津サティ店
エイデン 鈴鹿イオンタウン店／伊賀店／津店／名張店／桑名店
ゲーム戦隊 鈴鹿店
スーパースンブアー」 四日市店
スーパーランド 四日市店
アジカルガーデン 生駒店／四日市大山田店／鈴鹿店／四日市店
アジカルステーション 桑名店／ジョイフル桑名店／ジョイフル四日市店／宮の前店
■奈良県
一休さん ビルフェロー西大和サティ店
源コン 奈良店
■和歌山県
おもちゃキアン 和歌山店
キャッツアイ 和歌山店
ドキドキ冒険島 和歌山店
ミノスク 岡崎本町店
ミミー
■滋賀県
スンピューフショップPower'S
ゲームプラザ元気303 堅田店
ドピルス八日市SOFT館
アジカルステーション トイショップみずの
LOGBEAT 彦根寺店
■京都府
アーク21 北大路店
一休さん ビルフェロー西舞フティ店／ビルフェロー向日町サティ店
株式会社みさき
ゲーマーズ 京都店
サクルス 北野店／山店／上賀茂店／大宮店／加茂店
フカフトーイ株式会社
ニューライブ 堀店／西院店
ファミスンプクブビ・リーム
ファミザウルス 長岡店／山科店
アジカルガーデン 新堀川店
アジカルステーション 西京極店
メディアショップボース 西院本店
■石川県
COMG！ 加賀店／小松店
ソフトランド 松任店
ファミーズ 新保店／加賀店／さくらい金沢店
三英ジョーシン もとまち店キッズランド
WADIの家電&PC館 富山店
■富山県
GROOVE！ 富山高岡店
ゲンキランド 高岡店
三英ジョーシン とやま本店ディスクピア／pIONE高岡店キッズランド／pIONE富山本店キッズランド
シャトル 高田店／新堀店／小杉店／奥田店／魚津平和店／二口店
ソアJエンターテイメント 滑川店
ハイパーゲンキランド 高岡店
ファミコンボックス
モバイル・オフ
■福井県
マカトイズストア スト店
おもちゃのアガス
おもちゃの王国オカ 丹生店
サイト敦賀店 福井店
ファミーズ てんとうむし店
ファミコンショップBIG 森田店／武生店
三英ジョーシン pIONE福井本店キッズランド
■大阪府
i-Too 日本橋店
一休さん 枚方ビブレ店
キャンプアイ 住吉店
近鉄百貨店 阿倍野店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップ なあにい 出戸店
サンフェスタ
ドラゴンフールドクラブ 天満店／九条店／鶴見店／緑橋店／浦店
なかよし 九条店／ホワイティフメク店
ニシダヤ 京橋店
ビックカメラ なんば店
ファミコンショップイーグル 新大阪店
ホビーアイランド
ミノスク 和泉府中店
メディアCITY 江坂店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
源コン 堺筋店
■兵庫県
フェーブブイド西宮店
くれえん 宝塚店／西神中央店
フロベェー 伊丹店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズアダーター BUG 芦屋店／明石店／須磨台店／白川台店／水道筋店／西明石店
ゲームシャップ ハッピーワン
げーむしょっぷ 三木店
ドラゴンクールドクラブ 姫路店／加古川店／高砂店／尼崎店／土山店
POWERメディアCITY 神戸西神店
ファミーズ サンフス大倉店／フンフスパフ加古店／フンフス本店
ファミスンショップ エル
メディアCITY 姫路店／武庫之荘店／六甲店
メディオ！ 伊丹店
モーモーランド 尼崎店
源スン 加古川店／キャス川店／豊岡店／西明石店／姫路店
■広島県
おもちゃヤン 東広島店
ゲームアーク 尾道店／呉店／東広島店／三原オ店／福山店
COMG！ 本通店
テオデオ 呉オ店／東広島店／福山本店／本店
TOY&ゲーム ミーく
ほとや フカメ福店
ファミザウルス 呉店
メディオ！ 福山店
■岡山県
ゲーマーズ 岡山店
スドモ館 トピア店
テオデオ 岡山店／津山店
ベスト電器LIVE 岡山本店
メディオ！ 岡山店
源スン 津山店
■愛媛県
テオデオ 米子店
ファミコンショップルフフ 松山店／岡山1号店
源スン 米子店
■鳥取県
テオデオ 出雲店
■山口県
COMG！ 岩国店
アジカルステーション 防府店／山口大内店／山口大学前店
■香川県
一休さん 宇多津ビブレ店
ゲームアーク 今治店／高松店／平井店／観音寺店／丸亀店
トキトキ冒険島 ウイングボート店
アジカルガーデン 高松太田店
■徳島県
株式会社フレイ
TVゲームラン FZERO 徳島店／鴨島西店
TVハニップ EAST徳島店
■高知県
ゲームアーク 土佐道路店
アジカルガーデン 高知店
アジカルステーション 高知店／おとずや店／南国店
■愛媛県
デオデオ 松山本店
トイロクス
ファミスンスーパーZ
ベスト電器LIVE 松山本店7階
■福岡県
アーク21 鞍方店
株式会社丸和行橋サンリオ
福岡堂 明星店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・ザ・モンスター 希ヶ丘店
ゲームアーク 大野城サティ店
ジョイン 新天町店
デオデオ 下関店／黒崎西店／八幡西店／折尾店
TVゲームショップアーク21 戸畑サティ店
ビックカメラ 天神新館
ファミスンフクフBOB
ファアステーション川店
ジョアアーケード 香椎店／行橋店／折尾店
ベストソフトタウン 西新店／筑紫野店／折尾店
アジカルガーデン 新宮店
アジカルステーション 大橋店／八女インター店
メディアナイン 小倉店／南店
有限会社小倉宮店本店（DBおもちゃ流通センター 大宰府店）
■佐賀県
アーク21 上峰サティ店
一休さん 鳥栖ビブレ店
インテ大堂 唐津店
桃源堂 唐津店／武雄店
ファミスンハウス 伊万里店／唐津店／武雄店
ファミコンワールド 鹿島店
アジカルガーデン 佐賀北店／南佐賀店
■長崎県
ゲームショップ トムソーヤ
快適ゲーム館びのあ 大野店／下関店／大塔店／日宇店
ファミコンハウス 諫早店／西三城店
メディアフフブ 大村店
GEO 島原店／時津店／花丘店／早岐店
■熊本県
チャレンジャー 八代店
ファミスンショップサンフイ」 新町店／武蔵ヶ丘店
BOOKSあんとく ミノスケ荒尾店
ベスト電器LIVE 熊本本店
アジカルステーション 荒尾店
アリキメディアショップTOM 山鹿店
GEO 松本店／健軍店／清水店
■大分県
株式会社トキハ
ゲームミュージアム 別府店
JOY-フレンド 大分本店／府内店
TVチャンプ 中島店／明野店／別府店
ソフトランドジャングル 日出店／別府店
ベスト電器LIVE 大分店
アジカルステーション 大分本店／大在店
■宮崎県
テオデオ 宮崎本店
ベストソフトタウン 都城店／日南店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ 鹿屋店／川内店／国分店／加治木店
がらっぱ堂
テオデオ 鹿児島本店
ファミザウルス 国分店

wanpaku 全店

JUSCO
ゲーム取扱い店

イトーヨーカドー
ゲーム取扱い店

Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店

GEO ゲオ 全店

シータ 全店

TOPBOY 全店

カメレオンクラブ 全店

Sofmap
www.sofmap.com
ゲーム取扱い店

Daiei
ゲーム取扱い店

ハローマック 全店

ゲーム専隊 全店

ビックカメラ
ゲーム取扱い店

ヨドバシカメラ
ゲーム取扱い店

WonderGOO 全店

スケジュールは8月22日現在のものです。

Xboxソフト発売スケジュール

2005年9月発売のソフト							
15日	ブラザー・イン・アームズ ロード・トゥ・ヒル・サーティ	ユービーアイソフト	シューティング	7140円	●	●	⑱
22日	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス ロックダウン	ユービーアイソフト	シューティング	7140円	●	●	⑮
29日	NINJA GAIDEN Black	テクモ	アドベンチャー	5040円	●	●	◎
2005年10月発売のソフト							
13日	プリンス・オブ・ペルシャ ケンシノ ココロ	ユービーアイソフト	アクション	7140円	●		⑱
27日	コール オブ デューティ・ファイネストアワー	カプコン	シューティング	7140円		●	⑮
27日	テクモ クラシックアーケード	テクモ	バラエティー	3990円			◎
2005年11月発売のソフト							
2日	ビートダウン	カプコン	アクション	価格未定			◎
今冬発売のソフト							
	シャドウ・ザ・ヘッジホッグ	セガ	アドベンチャー	価格未定			◎
発売日未定のソフト							
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定			◎
	RUNE 2RID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定			◎

Xbox 360ソフト発売スケジュール

2005年発売のソフト							
2005年冬	フレームシティ	ナムコ	アクション	価格未定			◎
2005年冬	ワールドエアフォース(仮題)	タイトー	アドベンチャー	価格未定	●	●	◎
2005年末	(eM) -eNCHANT arM-	フロム・ソフトウェア	アクション	価格未定		●	◎
2005年末	Xbox 360	マイクロソフト	本体	価格未定	—	—	—
今冬発売のソフト							
	DEAD OR ALIVE 4	テクモ	格闘アクション	価格未定		●	◎
	真・三國無双4 Special(仮題)	コーエー	アクション	価格未定			◎
	レッスル キングダム	ユークス	スポーツ	価格未定		●	◎
	ゴーストリコン アドバンスウォーファイター(仮題)	ユービーアイソフト	シューティング	価格未定			◎
2006年発売のソフト							
	オペレーション・ダークネス(仮題)	サクセス	シミュレーションRPG	価格未定			◎
	ズーキーパーズ	サクセス	パズル	価格未定			◎
発売日未定のソフト							
	タイトル未定	アイディアファクトリー	未定	価格未定			◎
	タイトル未定	アイドス	未定	価格未定			◎
	対戦型メーレーアクション	アークシステムワークス	アクション	価格未定			◎
	ガン	アクティビジョン・パブリッシング・インク	未定	価格未定			◎
	クウェーク4	アクティビジョン・パブリッシング・インク	シューティング	価格未定			◎
	コール オブ デューティ 2	アクティビジョン・パブリッシング・インク	アクション	価格未定			◎
	トニー・ホークス アメリカンウエストランド	アクティビジョン・パブリッシング・インク	スポーツ	価格未定			◎
	TEST DRIVE Unlimited	アタリ	レース	価格未定		●	◎
	A列車で行こうX	アートディンク	シミュレーション	価格未定			◎
	T4(仮題)	アリカ	パズル	価格未定			◎
	KOFマキシマムインパクト2(仮題)	SNKプレイモア	格闘アクション	価格未定			◎
	NBA ライブ 06 (仮題)	エレクトロニック・アーツ	スポーツ	価格未定			◎
	NEED FOR SPEED MOST WANTED (仮題)	エレクトロニック・アーツ	レース	価格未定			◎
	FIFA 06 (仮題)	エレクトロニック・アーツ	スポーツ	価格未定			◎
	デッド ライジング	カプコン	アクション	価格未定			◎
	バイオハザード 5	カプコン	アドベンチャー	価格未定			◎
	タイトル未定	キッズステーション	未定	価格未定			◎
	タイトル未定	キャビア	未定	価格未定			◎
	タイトル未定	クレフ	未定	価格未定			◎
	首都高バトル(仮題)	元気	レース	価格未定		●	◎
	ウイニングイレブンシリーズ(仮題)	コナミ	スポーツ	価格未定			◎
	プロ野球スピリッツ(仮題)	コナミ	スポーツ	価格未定			◎
	ランブルローズ ダブルエックス(仮題)	コナミ	スポーツ	価格未定		●	◎
	タイトル未定	ジャレコ	未定	価格未定			◎
	ファイナルファンタジーXI	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定		●	◎
	タイトル未定	スパイク	未定	価格未定			◎
	クロムハウンズ	セガ	アクション	価格未定		●	◎
	The Outfit	THQ	アクション	価格未定			◎
	Saints Row	THQ	アクション	価格未定			◎
	地球防衛軍X(仮題)	D3パブリッシャー	アクション	価格未定			◎
	お姉チャンバラX(仮題)	D3パブリッシャー	アクション	価格未定			◎
	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	テクモ	スポーツ	価格未定			◎
	DEAD OR ALIVE code : Cronus(仮題)	テクモ	アクション	価格未定			◎
	Project Progressive	テクモ	アクション	価格未定			◎
	ゾイド(仮題)	トミー	未定	価格未定			◎
	新RPG(仮題)	ナムコ	RPG	価格未定			◎
	Love FOOTBALL(仮題)	ナムコ	スポーツ	価格未定			◎
	リッジレーサー6	ナムコ	レース	価格未定		●	◎
	天外魔境 ZIRIA 遥かなるジパング	ハドソン	RPG	価格未定			◎
	タイトル未定	ハムスター	未定	価格未定			◎
	機動戦士ガンダム(仮題)	バンダイ	シューティング	価格未定		●	◎
	スーパーロボット大戦(仮題)	バンプレスト	シミュレーション	価格未定			◎
	タイトル未定	ビベンディ ユニバーサル ゲームズ	未定	価格未定			◎
	タイトル未定	フロンティアグルーヴ	未定	価格未定			◎
	エブリパーティ	マイクロソフト	バラエティー	価格未定	●	●	◎
	[illegible]	マイクロソフト	アドベンチャー	[illegible]	●	●	[illegible]
	ギアーズ オブ ウォー	マイクロソフト	未定	価格未定	●		◎
	ナインティナイン・ナイツ	マイクロソフト	アクション	価格未定	●		◎
	パーフェクトダーク ゼロ	マイクロソフト	シューティング	価格未定	●	●	◎
	ブルードラゴン	マイクロソフト	RPG	価格未定			◎
	PGR・プロジェクトゴッサムレーシング 3	マイクロソフト	レース	価格未定			◎
	ロストオデッセイ	マイクロソフト	RPG	価格未定			◎
	タイトル未定	マーベラスインタラクティブ	未定	価格未定			◎

●色のゲームは今回初登場のタイトルです。●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
推奨年齢の◎は全年齢対象、⑫は12歳以上対象、⑮は15歳以上対象、⑱は18歳以上対象、◎は未定を表しています。

編集後記

●洗濯機が調子悪く、買い換えを検討中。電子レンジも特定のボタンを触るとビリッとかするんだよな～。Xbox 360は、購入が後回しにならないような価格にして！（ムネタツ）

●山口(元Fの主将)キター。浮氣もキター。ここにきての補強戦略。どうなってんだ横浜FC。スタメンの平均年齢、異様に高くなってますが気にしない。つかうれしい。（かとう＠来季昇格！）

●『ダブスチ2nd』が終わり、つぎは『無双4』と『NINJA GAIDEN Black』。やり込み甲斐のあるソフトばかりで時間が足りない。Xbox 360でもうれしい悲鳴をあげたいところです。（ノリック）

●今夏もフランスからグレッグ、アメリカからライアンがそれぞれ来訪。コラム同様、彼らの話はいつも刺激的で、多くの発見を与えてくれる。ふたりには、ホントに感謝！（え）

●撮影で今号まで刊行したファミ通Xboxを並べた。3年間はあっという間で、雑誌を並べてみても44冊。多い数ではない。あんなに大変だったのに。新創刊後はもっと多く続けたい。（山）

●「少林寺」「少林寺2」のDVDを買いました。アルティメット・エディションてことで、たいへんけっこうなことですが、『阿羅漢』はどうした！　早く『阿羅漢』も再販して！（いのふえ）

●ビッグコミックスピリッツで連載中のマンガ「THE 3名様」が映像化！　ファミレスでくり広げられる独特の世界観と"間"。個人的にもすげぇ～オススメです！（笠井）

●1週間のお盆休み中、コンビニとファミレス以外どこにも出かけず、部屋にこもってゲーム三昧。後悔はしていないのだが、エアコンつけっぱなしだったので電気代が心配。（たぐちん）

●蝶野正洋が真夏の祭典"G1クライマックス"で通算5度目の優勝！　これに感動して僕もこの夏は恋のG1クライマックスに参戦！　……予選敗退の予感です。（百人乗っても稲葉）



ファミ通Xbox 360

2005年11月号は――

9月30日(金)発売

次号いよいよファミ通Xbox 360創刊！　最新のタイトル紹介など盛りだくさん。

予価 630円［税込］

ファミ通Xboxオフィシャルサイト http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、応募、各記事に対するご意見など、すべてのあて先は下記まで
〒102-8431
(株)エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○○○」係

やり込みグランプリ2005 開催中

毎月、やり込み委員が選定した優秀作品は、グランプリエントリー作品としてファミ通各誌で紹介し、5000ガバスか5000円分の商品券を贈呈。その中から、さらに年間最優秀作品に選ばれると、豪華賞品と賞状を授与！

応募のきまり

やり込み映像作品（VHSかDV、DVD-R）とその説明レポート、必要事項（郵便番号と住所氏名年齢電話番号、ガバスと商品券のどちらをご希望か）を同封して、下記のあて先までお送りください。

※応募作品は返却いたしませんので、あらかじめご了承ください。
※応募作品は未発表の作品に限らさせていただきます。他社においてすでに公表された作品、第三者が権利を保有している作品については、選外とさせていただきます。
※受賞作品に関する著作権、その他の権利はすべてエンターブレインに帰属するものとします。
※2005年1月6日以降に到着した作品も対象となります。

結果発表：2006年3月ごろ、ファミ通グループ各誌にて
応募採用期間：2006年1月5日到着分まで

【セブンアンドワイによるファミ通Xbox定期購読のご案内】

①発売日に配達することを保障します（一部地域を除く）
②送料無料です
③支払い方法は、「セブンイレブン前払い」「クレジットカード払い」「ネット銀行支払い」の3種類から選べます
④契約期間は1年限定で、契約が切れるごとに更新できます
⑤最初の申し込みにはインターネット端末が必要で、電話での申し込みには対応していません

セブンアンドワイ・アドレス　http://www.7andy.jp

Staff of Famitsu Xbox

■発行人：浜村弘一
■編集人：野田 稔
■編集長：松井宗遠　■アートディレクター：山本和幸
■編集スタッフ：加藤政樹／鈴木規康／遠藤英昭／大塚英行／目黒崇／笠井正彦／新福康大／稲葉智秋
田口輝之／吉屋朋一／江野本陽子　■制作スタッフ：井上圭司／池田太郎
■フォトグラフ：スタジオT　■進行：川合昇／庄野杏／原田昇／森下泰紀
■編集協力：石井ぜんじ／井尻隆史／稲田宝／香州詩色／関慶／北村孝和／齋藤かよこ／佐藤大作
佐藤ポン／鳴原盛之／鶴岡八幡／ディスカス／戸塚佳一／丸谷健太／みかきみかこ／百瀬敬
■制作協力：MdNコーポレーション／黒鬪鈴五／北山貴代／クリエイティブ レイ
デザインファクトリーIN（石橋幸太、高橋竜行）／プラティパス（西田桂子、野沢夏彦、小田原信晃）
水川遥聡／山内大助／One or Eight
■広告営業：功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／李宏樹／安部寿一／梅山潔夫／高橋正人／堀下和巳／高嶋利彦
田山麻子／樋口尚子／梅田貴英
■雑誌営業：酒井誠雄／堂前秀敏／中村憲忠／高橋洋祐　■制作責任：青木孝道
■マーケティング：上原先信／菊池隆司／塩沢彰　■海外特派員：みちよ・パティロ

◆本誌の内容についてのお問い合わせ：エンターブレイン カスタマーサポート 0570-060-555（受付時間 土日祝日を除く 12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp　ただし、ゲームの攻略方法や質問以上の詳細につきましては一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。
©2005 Microsoft Corporation. All right reserved.

エックスプレゼント

X PRESENT

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えるだけで、抽選で豪華賞品がゲットできる！ 今号も期待作を一挙にご提供します。

1 ゲームソフト『ビートダウン』



←あらゆる手段を使って街を支配せよ。硬派なアクションゲームだ。

発売元：カプコン
ジャンル：アクション

3名

2 ゲームソフト『ブラザー イン アームズ:ロード トゥ ヒル サーティー』



←第2次世界大戦をモチーフとしたFPS。史実を忠実に再現。

発売元：ユービーアイソフト
ジャンル：FPS

3名

3 ゲームソフト『テクモ クラシック アーケード』

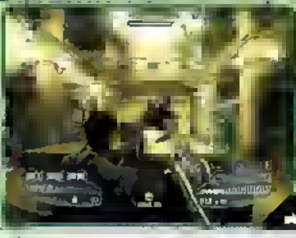


←『アルゴスの戦士』など往年の名作ビデオゲームを11タイトル収録。

発売元：テクモ
ジャンル：バラエティ

3名

4 ゲームソフト『トム・クランシーシリーズ レインボーシックス:ロックダウン』



←特殊部隊レインボーがさらなるパワーアップ。バイオテロの恐怖に挑む！

発売元：ユービーアイソフト
ジャンル：FPS

3名

5 ゲームソフト『コール オブ デューティ:ファイネスト アワー』



←WWII下のヨーロッパ戦線を、米英露の3カ国のシナリオで楽しめる。

発売元：カプコン
ジャンル：FPS

3名

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は'05年10月29日(土)発売のファミ通Xbox 360 '05年12月号にて発表させていただきます。

応募締切 **9月29日(木)** 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.プレイステーション・ポータブル　9.セガサターン　10.ドリームキャスト　11.ゲームボーイ(カラー版含む)　12.ゲームボーイアドバンス　13.ゲームボーイアドバンスSP　14.ニンテンドーDS　15.ワンダースワン(カラー版含む)　16.NEOGEOポケット(カラー版含む)　17.パソコン

5 ファミ通Xboxの購読について、当てはまるものをひとつ選んでください。
1.ほとんど毎月買っている　2.たまに買う。気になる情報が掲載されているときだけ買う　3.今月号で久しぶりに買った　4.今月号ではじめて買った　5.そのほか

6 今月号で、購入の決め手となった理由について、当てはまるものをひとつ選んで答えてください。
1.ほとんど毎号買っているから、中身はあまり気にしない　2.特別付録がおもしろそうだったから　3.いま遊んでいるゲームの攻略情報が掲載されているから　4.Xbox 360情報が欲しかったから　5.現行のXboxに関する情報が欲しかったから　6.そのほか

7 XboxおよびXbox 360で購入予定のソフトは何ですか？
表2、3からそれぞれ選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

8 Xbox 360で発売してほしいタイトル、シリーズ名を3つ教えてください。

9 いままで発売されたものの中で、あなたの好きなXboxタイトルを3作品教えてください。

10 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※独占禁止法公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	21	連載コラム：フランス発Xbox事情
2	New Game Cross Review	22	連載コラム：テレビゲーム世界遺産
3	緊急速報Xbox 360：トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン アドバンスウォーファイター	23	連載コラム：新声部隊
4	緊急速報Xbox 360：NBAライブ06	24	攻略X：ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ
5	Xbox 360 SPECIAL：DEAD OR ALIVE 4	25	攻略X：真・三國無双4
6	Xbox 360 SPECIAL：フレームシティ	26	攻略X：ザ・キング・オブ・ファイターズ2003
7	Xbox 360 SPECIAL：PGR -プロジェクトゴッサムレーシング 3-	27	攻略X：Sudoku－千年の数の物語－
8	Xbox 360 SPECIAL：WORLD AIRFORCE (仮題)	28	攻略X：コンカー、ライブ&リローデッド
9	集中連載：Xbox 360徹底解剖	29	攻略X：ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～
10	特別企画：ゲームクリエーターが見るXbox 360の可能性	30	攻略X：Forza Motorsport
11	緊急速報：トム・クランシーシリーズ レインボーシックス：ロックダウン	31	連載：Hey! Hey! Halo!!
12	緊急速報：ブラザー イン アームズ：ロード トゥ ヒル サーティー	32	連載：Phantom Dust LABORATORY
13	X SPECIAL：コール オブ デューティ ファイネスト アワー	33	連載：編集部日記
14	X SPECIAL：プリンス・オブ・ペルシャ ケンシ ノ ココロ	34	連載：海外ゲームVANMAX
15	X SPECIAL：シャドウ・ザ・ヘッジホッグ	35	連載：XboxイチマルSHOP＠ファミ通Xbox
16	X SPECIAL：ビートダウン	36	連載：MY Xbox Game Life
17	X SPECIAL：NINJA GAIDEN Black	37	連載：Xboxコミュニティーライフ
18	連載：Team NINJA FREAKS	38	X Schedule
19	読者コーナー：ヤングREADERS box	39	X Present
20	連載コラム：Xbox東西	40	付録：ファミ通Xbox 360 Preview 2

表2 購入予定ソフト (Xbox)

1	MASTER SLAVE	6	NINJA GAIDEN Black
2	コール オブ デューティ：ファイネスト アワー	7	ビートダウン
3	シャドウ・ザ・ヘッジホッグ	8	ブラザー イン アームズ：ロード トゥ ヒル サーティー
4	テクモ クラシックアーケード	9	プリンス・オブ・ペルシャ ケンシ ノ ココロ
5	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス：ロックダウン	10	RUNE BRID

表3 購入予定ソフト (Xbox 360)

11	A列車で行こうX	42	タイトル未定(スパイク)
12	ウイニングイレブンシリーズ(仮題)	43	タイトル未定(ハドソン)
13	NBAライブ06	44	タイトル未定(ビベンディユニバーサルゲームズ)
14	エブリパーティ	45	タイトル未定(フロンティアグループ)
15	[eM] -eNCHANT arM-	46	タイトル未定(マーベラスインタラクティブ)
16	釣りチャンパラX(仮題)	47	地球防衛軍X(仮題)
17	オペレーション・ダークネス(仮題)	48	T4(仮題)
18	カメオ：エレメンツ オブ パワー(仮題)	49	TEST DRIVE Unlimited
19	ガン	50	DEAD OR ALIVE 4
20	ギアーズ オブ ウォー	51	DEAD OR ALIVE Xtreme 2
21	機動戦士ガンダム(仮題)	52	DEAD OR ALIVE code：Chronos(仮題)
22	KOFマキシマムインパクト2(仮題)	53	デッド ライジング
23	クウェーク4	54	天外魔境 ZIRIA 遥かなるジパング
24	クロムハウンズ	55	トニー・ホークス アメリカンウエストランド
25	トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン・アドバンスウォーファイター	56	ナインティナイン・ナイツ
26	コール オブ デューティ 2	57	NEED FOR SPEED MOST WANTED(仮題)
27	The Outfit	58	パーフェクトダーク ゼロ
28	戦国無双バトル(仮題)	59	バイオハザード5
29	新RPG(仮題)	60	ファイナルファンタジーXI
30	真・三國無双4 Special(仮題)	61	FIFA 06(仮題)
31	ズーキーパーズ	62	ブルードラゴン
32	スーパーロボット大戦(仮題)	63	フレームシティ
33	Saints Row	64	PGR -プロジェクトゴッサムレーシング 3-
34	ゾイド(仮題)	65	Project Progressive
35	知覚系メーレーアクション	66	プロ野球スピリッツ(仮題)
36	タイトル未定(アイディアファクトリー)	67	Love FOOTBALL(仮題)
37	タイトル未定(アイドス)	68	ランブルローズ ダブルエックス(仮題)
38	タイトル未定(キッズステーション)	69	リッジレーサー6
39	タイトル未定(キャビア)	70	レッスル キングダム
40	タイトル未定(グレフ)	71	ロストオデッセイ
41	タイトル未定(ジャレコ)	72	ワールドエアフォース(仮題)

ファミ通Xbox 9月号 X Present 当選者発表

①ゲームソフト『メタルスラッグ5』 新潟県／小出亜　神奈川県／鶴澤考則　広島県／高岡弘之
②ゲームソフト『ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ』 埼玉県／高崎正彦　京都府／大野晶広　愛知県／加藤浩宏
③ゲームソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ2003』 奈良県／小松原誠　千葉県／中村雅也　愛媛県／竹田淳一
④ゲームソフト『真・三國無双4』 長野県／浦野司　和歌山県／中谷真康　熊本県／宮野達哉
⑤ゲームグッズ ハンドルコントローラ 新潟県／中野和夫　茨城県／大澤洵　東京都／小林佑弘　ほか5名(以上敬称略)

©CAPCOM CO.,LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED. ©cavia 2005 ©2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers In Arms Road to Hill 30 is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. ©TECMO,LTD 2005 ©2005 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, the Ubisoft logo, and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six Lockdown, Red Storm, and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. ©2005 Activision, Inc. Activision is a registered trademark and Call of Duty and Call of Duty: Finest Hour are trademarks of Activision,Inc. All rights reserved. Developed by Spark Unlimited, Inc.


ONLINE対応
XBOX
XBOX LIVE
ブラザー イン アームズ
ROAD TO HILL 30
急いで予約せよ！
予約特典
「M4シャーマン」オリジナル
ペーパークラフトをプレゼント！
第二次大戦中に約50,000輌が生産され、連合軍を勝利に導いたM4シャーマン中戦車をペーパークラフトで忠実に再現！
※数量限定のため無くなり次第終了とさせて頂きます。ご予約、ご購入はお早めに！
※恐れ入りますが、ご予約・ご購入時に特典の有無を店舗にてご確認いただきますようお願い致します。
もうひとつのノルマンディ
抽選で3名様に当たる！
購入者特典
第二次大戦の最強戦車
「タイガーI」のRCバトルタンクを
プレゼント！
応募方法
ゲームに同梱されているアンケートハガキに必要事項を記入し、ご返送下さい。厳選なる抽選の上、3名様にRCバトルタンク「タイガーI」をプレゼント致します。
詳しくはアンケートハガキをご確認下さい。
メーカー希望小売価格：19,000円（税別）
東京マルイ
PlayStation.2
2005年9月15日(木)発売予定
メーカー希望小売価格：¥7,140(税込)
PS2 CERO 15
Xbox CERO 18
UBISOFT

ファミ通Xbox 360
2005 OCT. 10月号
特別定価630円
本体600円



FAMITSU-Xbox
2005 OCT.10月号
17年10月1日発行
株式会社エンターブレイン
PRINTED IN JAPAN 凸版印刷
©ENTERBRAIN 2005
雑誌07885-10
4910078851052
00600